



**GEARS
OF WAR 3**

SÁSKASZORÍTÓBAN

MEGA-NYEREMÉNYJÁTÉK

Az utolsó menet után (lapozz a 15. oldalra) sorsolunk egyet, majd a négy szerencsés egy hatalmas Konzol Magazinós buli keretében, egy kvízzjátékon döntheti el egymás között, ki a leghűségesebb olvasónk!



SONY
make.believe

Full HD
1080

Edge
LED

Picture Engine
X-Reality

Motionflow XR
200

DLNA

WIRELESS
LAN READY

BRAVIA
Internet Widgets



Lemaradtál az első két felvonásról? Nem probléma!

SZÁLLJ BE A VERSENYBE TE IS. EHHEZ CSUPÁN ANNYIT KELL TENNED, HOGY MEGVESZED A KIADÓTÓL VAGY A CONSOLE CORNER ÜZLETÉBEN A 13. ÉS 14. LAPSZÁMOT, ÉS KÖVETED AZ ABBAN LÁTHATÓ UTASÍTÁSOKAT.

A Sony Center áruházak felajánlásából.



Szezonnyitó

Felkészültünk, előre terveztünk, hónapokra elég hideg- és melegélelemmel vártuk a szerkesztőségben az őszi beköszönését, ami a megjelenési listák alapján mindent vivő pár hónap lesz – ám az őszi elfelejtett jönni. Az hagyján, hogy a szeptember első fele olyan hőhullámot hozott, amilyennel jószerivel egész nyáron nem találkoztunk, de mindezek mellett még a játékok is csak lassan csordogáltak, sőt pár betervezett cím még ki is maradt (például a FIFA, pedig még azt is bevállaltuk volna, hogy a nyomdában teszteljük le, miközben már elkezdik a magazin nyomását – mindent az olvasóért), vagy éppen az utolsó egy-két napban estek be. Zoli, a tördelőnk gondolatban már szerintem mindenféle kínzási technikát alkalmazott rajtam, amikor a kilencszázhetvennyolcadik javított és átváriált kilövést (olyan, mint a tartalom, csak belső használatra) adtam oda neki.

Jó, panaszkodni így sincs okunk, elvégre a jelen számunk kiváló bevezető az említett időszakhoz. Két hatalmas, monumentális alkotás, melyekben a tesztoszeron, az adrenalin mindent elhomályosít, miközben igazi macsók pusztítanak mindent, ami él és mozog (a system seller Gears, ami méltó lezárás – majd meglátjuk – egy fantasztikus trilógiához, illetve a Warhammer, ami annyira aprólékosan kidolgozott tömeghent, hogy az díjat érdemelné). Aztán nem hivatalos utazást is tehetünk Banoi szigetére, amit zombik, mutáns élőhalottak, és a túlélők/elhunytak javaira hajtó bandák tartanak az uralmuk alatt (Dead Island). A japán stílusú verekedős anyagok szerelmeseinek ott van a nagyon szép Arcana Heart 3 – a gyűjtői verzió berendelve, megy a BlazBlue CE mellé. Jóval a megjelenés előtt tesztelhettük az elátkozott templomos kalandjait (a meglepően jól sikerült The Cursed Crusade), végre arra is lehetőséget kaptunk, hogy ne csak hadonásszunk, táncoljunk a Kinect segítségével (Rise of Nightmares), amihez még egy klasszikus, részben platform alapokon nyugvó örölséget is kaptunk (The Gunstringer), ráadásként pedig ott az F1, a zseniális Xenoblade, és még sorolhatnám. A lényeg, hogy ebben a hónapban bárki bármit is kapott tesztelésre, annak örülhetett, mert nyolcvan százalékban minőségi anyagok jelentek meg gépeinkre (jómagam bármit zokszó nélkül kipróbáltam volna, ha nem az utolsó másfél hétben esik be minden). Ezek közül az igazi kukukktójas talán csak a Champion Jockey, ami viszont egy újdonságukhoz jelentett kiváló nyitányt. Lapzártakor érkezett amúgy a hír, hogy a szintén ritka kivételnek számító Bodycount mögött álló stúdiót a játék gyenge startja miatt be is zárták, béke poraikra.

Ráadásként pedig a játéktesztek mellett egyéb érdekességek is várnak az érdeklődőkre: előzetes, bemutató a videojátékok lehetséges jövőjéről, telefonos újdonság, tévéajánló a nyereményükhöz stb. Remélem, elégedettek lesztek.

Stábunk egy része még javában nyaralt, amikor a magazin már szinte teljesen készen állt, így ők most nem tudtak részt venni a cikkek megírásában, viszont van három új írónk, akiket fogadjatok nagy-nagy szeretettel: Gáspárral (Mo) már volt szerencsém együtt dolgozni a Fangoria oldalain, Csaba (sQr) pedig „új fiú”, akit a netes lélekvesztőben találtam, de annyira tetszett a stílusa, hogy egyből kapott is egy kétoldalas tesztet. Velük és többi írónkkal (illetve a magazinnal) kapcsolatban értékeljétek a 14. oldalon található kérdőívünk segítségével, hogy láthassuk, mit is szeretnétek az újságba, mik az igényeitek. Hogy ki a harmadik? Ő egy nagy visszatérés, hiszen... de nem is mondom semmit, lapozzatok csak a 30. oldalra.

Tovább nem is húzom az időt, nyugodtan álljatok neki a magazinnak, elvégre bőven van olvasnivaló, egy hónap múlva pedig újra jövünk, meghozzák várhatóan iszonyatos dömpinggel. Tartsatok velünk akkor is!

Böjtös Gábor

Ul.: Remélem, tetszenek az alternatív címlapjaink. Ezek nem kerültek forgalomba, egyszerűen kedveskedni akartunk velük – így is kinézhetett volna a magazin.

IMPRESSZUM

KONZOL
magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

Főszerkesztő:

Böjtös Gábor

bojtosgabor@konzol.eu

Szerkesztő:

Raj Krisztián

rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:

Fekete Zoltán

fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:

Martin

martin@konzol.eu

Laptulajdonos:

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elfizetes.php
elfizetes@konzol.eu

Digitális előfizetés:

www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink



Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében
a lap 100 Ft-al olcsóbban
megvásárolható!

Partnereink

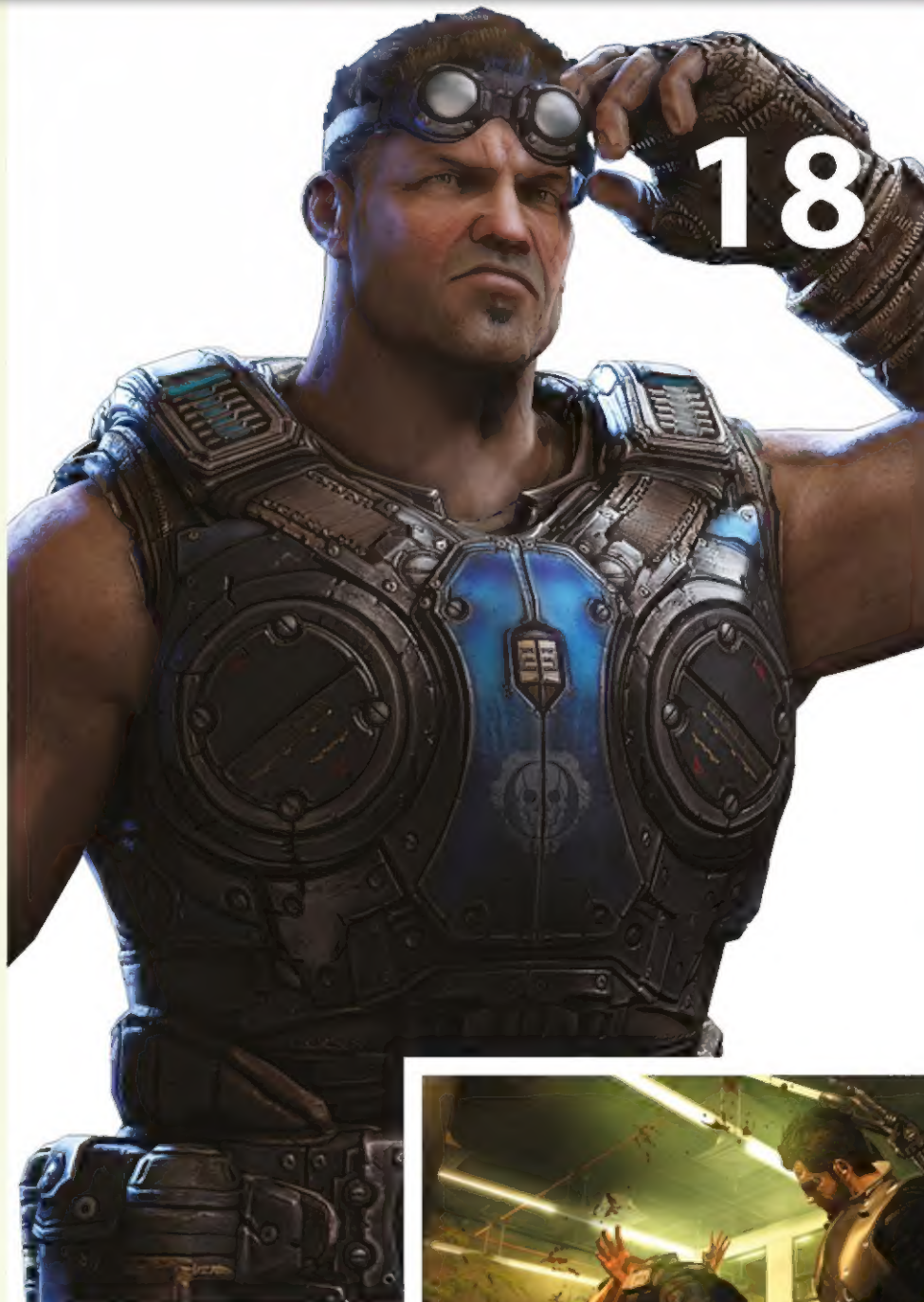


playstationcommunity.hu



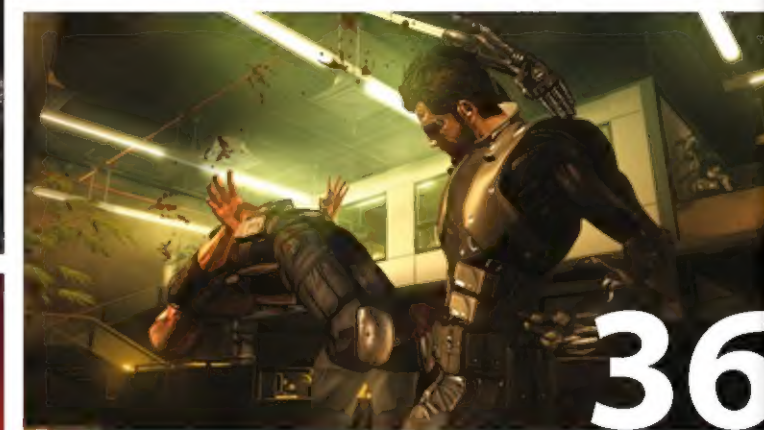
www.konzolhq.hu

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs
anyagok átvétele, másolása, fordítása,
illetve újrafelhasználása, utánnyomása
csak és kizárólag a kiadó engedélyével
lehetséges. A reklámanyagok minőségéért a
kiadó nem vállal felelősséget!



52

18



36



46





HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

- 06.....Hírek
- 08.....SkyDrift interjú
- 12.....OnLive -
Felhő(tlen) játszadozás

TESZTJEINK

- 18.....Gears of War 3 (X360)
- 24.....The Cursed
Crusade (X360/PS3)
- 26.....Dead Island (X360/PS3)
- 30.....Star Fox 64 3D (3DS)
- 31.....God of War Collection
Volume II (PS3)
- 32.....Ico & Shadow
of the
Colossus (PS3)
- 34.....Tom Clancy's Splinter
Cell Trilogy (PS3)
- 36.....Deus Ex: Human
Revolution(X360/PS3)
- 38.....Bodycount (X360/PS3)
- 40.....The Gunstringer (X360)
- 42.....Poháralátét-díj:
Champion
Jockey (X360/PS3)
- 43.....Madden
NFL 12 (X360/PS3)
- 44.....El Shaddai (X360/PS3)
- 46.....F1 2011 (X360/PS3)
- 50.....Rise of
Nightmares (X360)

- 52.....Warhammer 40,000:
Space Marine (X360/PS3)
- 56.....Bleach: Soul
Resurrección (PS3)
- 58.....Arcana
Heart 3 (X360/PS3)
- 60.....NHL 12 (X360/PS3)
- 62.....Driver: Renegade 3D
(3DS)
- 64.....Xenoblade Chronicles
(Wii)

ROVATAINK

- 10.....Harc a Szentföldért
avagy minden loagnak
megvan a maga keresztje
- 66.....Kibeszélő
eszgével
- 68.....Audiovizuális mámor
legújabb felvonása Krisszel
- 70.....TV-teszt -
SONY KDL-32EX720
- 71.....Sony Ericsson Xperia
Play-teszt
- 72.....PSN és XBLA
alkotások
- 76.....Művelődj
eszgével
- 78.....Retro
Varangyok a padláson
- 80.....Konzoltáció
a rovat ami Rólatok szól



Videojáték-ipari Csihi-puhi

Most, hogy vége lett a Gamescomnak (és még nem kezdődött el a Tokyo Game Show), egyre harsányabbak az iparág megmondó emberei. Ezért e havi számunkban külön szekciót nyitottunk a legérdekesebb adok-kapok szócsatáknak, „ami a szívémen, az a számon” gondolatrohamoknak, de nem félünk elmenni egy kicsit bulvárosabb irányba sem.

Nem vesztegetem többé az időm a Halo 4-re

Ryan Payton az utóbbi évben a Microsoft megbízásából a 343 Industries nevű fejlesztőstúdiónál tevékenykedett a Halo 4-en, mint kreatív igazgató. (Előtte dolgozott már a Metal Gear Solid 4-en is, ahová Kojima-san maga toborozta be a videojáték-szakújságírók berkeiből! Most a hírszerkesztő megáll egy órára álmodozni, mielőtt folytatja a munkát.) A játék történetéért, és a kreatív csapatért volt felelős, de most úgy döntött, hogy feláll, és továbbadja a stafétát. A Kotaku online magazinnak adott interjújában beszélt arról, hogy a stúdió belől mennyire

nem tudta érvényesíteni ötleteit a játékkal kapcsolatban, így teljesen elveszítette az érdeklődését. Belefáradt abba, hogy minden egyes ötletéért harcot kell vívnia, és a fejlesztésben semmilyen kreativitás nem érvényesül. Meglátása szerint a játék egyre csak rosszabb lesz, és az eredeti elképzeléstől már jócskán eltávolodott, ezért az idejét nem szeretné olyan dologra pazarolni, ami nem az „ő szintjén” van. (A hírszerkesztő meglátása szerint a Halo-széria sohasem volt „híres” a kiváló kreatív- és dizájn rendezéséről. E téren mindig is csapongó teljesítményt nyújtott,

így a Halo 4 azzal, hogy egy egységességre törekvő elme elhagyja a csapatot, csak ugyanolyan lesz, mint az elődei.)



A Microsoft a sz*rt is kirúgja a kiadókból!

Rob Dyer – na nem a TV-ből ismert gördeszkás srác, hanem a Sony egyik magas beosztású, vagyis engedéllyel rendelkező megmondó embere – akadt ki egy interjú során a Microsoft kiadókkal kapcsolatos üzletpolitikájára. (Mondjuk értenie kell hozzá, hisz ő a nyilvánossággal és a kiadókkal való kapcsolattartásért felelős igazgató a Sony-n belül.) A haragját az váltotta ki, hogy napfényre kerültek az MS kiadókkal szemben támasztott feltételei, miszerint (többek között) csak akkor jelentethetnek meg a konzoljukon játékokat, ha azt a világ

minden régiójában egyszerre képesek piacra dobni, minden platformra. Ha ezeket a feltételeket nem tudják teljesíteni, akkor nem

és azok tartalmait a lehető legegyszerűbb, leglebutítottabb formába kényszerítse, és ha valakinek netán 9GB-nál nagyobb



vs.



méretű játéka van, és ki akarja használni a Blu-ray adottságait, vagy egyszerűen olyan játékot szeretne kiadni, amit az MS nem tud kezelni, akkor az inkább forduljon bizalommal a Sony-hoz. Adalék Rob mondandójának igazolásához, hogy pletykák

lehetnek külsős kiadók az X360 konzolon. Dyer ki is fejté, hogy miért szabhat meg ennyi feltételt a Microsoft. Szerinte ugyanis ezt annak érdekében teszi, hogy a játékokat

szerint a Battlefield 3 X360-on két lemezen kerül kiadásra, ami bizonyítja azt, hogy a jövőben érkező játékok már szabadulnának a DVD szűkös korlátaitól.

Nem lesz elég...

Egy rövid gondolat Michael Pachter elemzőtől (mert ő egy számunkból sem maradhat ki!): „A Playstation3 50 dolláros árcsökkenése nem lesz elég ahhoz, hogy legyőzze az X360-at az USA-ban”. Havi szinten még mindig kb. 50 ezerrel több eladott X-et vizionál kedvenc analitikusunk – bár mi is látunk benne rációt, ugyanis az ősz a sportjátékok korszaka, és lapzártánk előtt kerül piacra az amerikai focis játék, a Madden NFL új része is, ami egymagában képes arra, hogy az X360 akár még 20-ra lapot húzva is nyerhessen odaát.



Kukába velük

A Forza 4 fejlesztője, a Turn 10 Studios nem kisebb merészségre adta a fejét, mint hogy az autógyárak által hivatalosan megadott értékeket, paramétereket egyenesen a kukába dobja. Állításuk szerint a többség csak hazugság, marketinges halandzsza. Így vagy ők maguk, vagy külsős cégek mérték meg a játékba kerülő autók minden tulajdonságát, hogy a lehető legpontosabb értékeket építhessék be az új Forzába. A rajongók eddig is elégedettek lehettek, hisz a már

bejelentett Autovista szolgáltatással akár egy Ferrari-t is a nappaliba varázsolhatnak, hogy annak minden porcikáját megcsodálhassák. Egyedüli ürmöm az örömben, hogy a Porsche autói nem szerepelhetnek a Forza 4-ben, mivel felettük kizárólagos jogokkal az EA rendelkezik, és ők inkább az új Need For Speed epizódban, a The RUN-ban látják szívesebben a német sportkocsikat, mintsem hogy egy konkurens malmára hajtsák velük a vizet.



„Szegény britek.” Ez a mondat két módon is értelmezhető az időzjelek közt. Egyrészt Kunio Neo, a Konami európai részlegének igazgatója mondta ezt, másfelől ironikus is, mert korántsem igaz. Rajta keresztül a japán kiadó vezetése mély sajnálatát fejezte ki az angol videojáték-értékesítő bolthálózatoknál divatba jött árképzéssel kapcsolatban. A karácsonyi hajrá küszöbén ugyanis nem tetszik nekik az, hogy a nagyobb kereskedők szándékosan viszik le a játékok árát a megje-

lenés előtt, és ezzel „óriási” veszteségeket... akarom mondani bevételkiesést okoznak a kiadóknak. Szerintük nem egészséges pl. az, hogy a Tesco 30 fontos áron dobta piacra az új Deus Ex-részt, de több más sikerjáték is jobban teljesíthetett volna, ha az eredeti áron kerülnek a boltok polcaira. Míg Neo úr szörnyülködve, addig a többi európai ország játékosai inkább csak irigykedve tekintenek a szigetországi „sorstársaik” helyzetére. A spanyolok 60 eurós kezdő árcédulájával

nem csodálkozunk azon, hogy ott 45%-os az illegális letöltések aránya, míg egy angol 35 fontos játék maradéktalanul elfogy a polcokról. Az ausztrálok még ennél is rosszabbul járnak: náluk egy új játék 88 ausztrál dollár, átszámítva kb. 95 amerikai dollár környékén kerül piacra és még kénytelenek elfogadni a szigorú cenzúrát is. A japánok évtizedek óta nem tudnak felülkerekedni azon a téves nézetükön, hogy az európai piacra is rá lehet erőltetni azt, ami Japánban bevált.

A mocskos kis belső titkok



Általában egy stúdió nem teregeti ki a szennyest, és az alkalmazottak sem tárják nyilvánosságra az előző munkaadó szemétkedéseit, de a Crytek felől az utóbbi időben sok jót nem hallottunk. Megtörtént ugyebár a budapesti stúdió sajnálatos leépítése, de a többi alkalmazottjuk sem éppenséggel elégedett a munkakörülményeikkel. Maga a frankfurti anyacég az az iroda a vállalatnál belül, ahol több volt alkalmazott szerint is egy darab eldobható húsként kezelik az embereket. Rengeteg személytől válnak meg mondvasínált okkal, hogy aztán fiatalabb és persze olcsóbb munkaerővel pótolják őket. Több ilyen pert is elvesztettek már, de a „hírek szerint” ugyanúgy folytatják ezt a „szokásukat” – azokat pedig, akik elégedetlenkednek, állítólag azzal intézik el, hogy örüljenek, hogy a Crytek-nek dolgozhatnak. Természetesen a stúdió vezetése mindent cáfol, és szerintük jó a kapcsolatuk a volt alkalmazottaikkal is. Ez csupán azért hihetetlen egy kissé, mert 16 alkalmazott távozott önként Frankfurtból a munkamórál miatt, és a budapesti stúdió leépítése is nagy szívügye a hírszerkesztőnek, aki már évek óta figyelemmel kíséri a Cryteket. Reméljük, a magyar fiúk és lányok mindebből mit sem tapasztaltak, és tőlük más okból kellett megválni – sok sikert kívánunk azoknak, akik máshol kénytelenek folytatni a pályafutásukat.

Elit vagy luxus?

Call of Duty: Elite – 49.99 dollár az éves előfizetés (irányár). Persze egy teljes játék árérték nem csak némi weboldalon megtekinthető szép statisztikát adnak, hisz azok amúgy is ingyenesen elérhetőek lesznek, hanem sok más tartalmat is. Például az év folyamán megjelenő összes DLC-hez is ingyen hozzáférhetünk majd, és valami igazán exkluzívát is kapunk Elite TV néven, amiről eddig csak annyi tudható, hogy Ridley és Tony Scott lesznek a producerei. Ti előfizettek rá?



Banánhéj a vízzel felloccsolt lépcsőn

Előző havi kiveséző cikkünkre nem is lehetne jobb csattanó az, ami a DRM, és a hozzá hasonló rendszerek körül most történik. A Ubisoft különösen úgy érezheti, hogy banánhéjra lépett egy lefelé vezető lépcsőn, ami még nedves is volt. A Driver: San Francisco használt példányainak online módja „terveik” szerint a Uplay-en belül a 15 dolláros Online Pass kiváltása után lehetett volna csak elérhető, míg az új vásárlók a tokban elhelyezett kóddal léphettek volna fel. Csakhogy hibásan lettek kinyomtatva azok a fránya kódok, így, hogy elkerüljék a dühös játékosok rohamát, mégis ingyenessé tették a multiplayer játékot. Legalábbis korlátozott ideig, vagyis tíz hétig, amíg nem sikerül kicserélniük a hibásan nyomtatott kártyákat a boltokba került példányokban.

A Dead Island sem indított túlságosan jól. A PC-s Steam szolgáltatásra a teljes helyett egy félkész verzió került fel, tele hibával. A Codemasters sem járt jobban. Az AMD gyártó hibáját kihasználva, enyves kezű emberek „hála” 3 millió online kód került fel az internetre a játékaikhoz – ugyanis ennyi kódot tároltak azok számára, akik egy új grafikuskártyát vásároltak, és ezzel hozzáfuthattak a teljes játékaikhoz is. A PC-s DRM-rendszerek úgy látszik, már a hajrá elején orra estek. Most jönnek a konzolok. Meglátjuk, hogy káröröme vagy öröme adnak-e majd okot.



A negatív reklám is reklám

Ezt az örökérvényű törvényt biztosan nem ismerték az Anonymous hackerei, amikor feltörték a Sony szervereit. A PSN feltörése és újraindulása óta ugyanis 3 millióval több felhasználó regisztrált, ami jócskán megdobta a Playstation 3 és játékaiknak eladásait is. Az „új kezdet óta” a PSN felhasználók vásárlókedve sohasem látott méreteket öltött. Szármal a PSN, és szármalnak a letölthető játékok eladásai is. A Sony minimum egy itala meghívhatná a srácokat, hisz a kárt, amit okoztak, jócskán meg fogja téríteni az, amit a negatív reklámjukkal elértek.



Növekedés

Hogy ne csak rossz hírről szolgáljunk a csapatok felől: a kanadai Eidos Montreal, a Deus Ex fejlesztője bejelentette, hogy 2015-re állami támogatással Kanada legnagyobb stúdiójává válnak. Terveik szerint akkorra ugyanis létszámban elérik a mostani dupláját. A kanadai kormány úgy látszik, a videojáték-iparág legnagyobb támogatója. Míg az USA-ban a filmek hoznak rengeteg adóbevételt, addig szomszédjaik a videojáték-fejlesztő stúdiókat próbálják meg támogatni, hogy egyre több és nagyobb bevételt hozó játékot csábítsanak az országba.



Legendája tovább él

Szeptember 4-én egy lesújtó hír járta be a videojátékos sajtót. Bill „The Game Doctor” Kunkel, a világ első videojátékokról szóló újságának, az Electronic Games magazinának társalapítója 51 éves korában eltávozott közülünk. Ennek a lapnak köszönhetőek azok a meghonosult szakszavak, mint például a „screenshot”, az „easter egg”, de ők használták először a „videogame” kifejezés egybeírt alakját a videojátékokra. Munkássága során nem csak a videojátékos szakújságírás alapjait fektette le, de a Marvelnek és DC-nek is írt képregényeket, több tucat játék fejlesztésében vett részt, és több mai stúdiónál, kiadónál vezető szerepet betöltött embert inspirált ezen iparág irányába. Nyugodj békében, Bill!



SKYDRIFT



Mikrofonvégre kaptuk a hazai Digital Reality-t legújabb játékuk, a PSN-en és XBLA-n megjelenő SkyDrift kapcsán. Beszélgetőpartnerünk Pongrácz Tibor, a játék Lead Designere volt, aki egy hatalmas szívvel megáldott, szó szerint hatalmas ember. Találkoztunk vele már korábban is az előző munkahelyén, a PSN-es Punisher: No Mercy és a Zen Pinball tesztelésének apropóján. Most legújabb projektjéről beszélt.

A címből kiindulva, miért pont egy repülés arcade játék mellett döntöttek?

Jó ötletnek tűnt! (nevet) Kicsit komolyabban: a játék valós fejlesztését alapos kutatás, a játékipar veteránjainak megkeresése előzte meg. A csapatban mindenki újabb kihívásokra vágyott, s ilyen játékkal még nem nagyon találkoztunk sehol. Szerettünk volna valami újat, egyedit alkotni.

Hány tagból áll a fejlesztői csapat, milyen munkaköröket tölt be a gárda?

A belső fejlesztők teljes listája 64 nevet tartalmaz, benne a Design, Kód, Technológia/Tools, Art, QA, Teszt, Board. Külsős kollégákkal ez a szám sokkal magasabb: grafikusok, voice actorok, fordítók, a teljes Publishing, Backoffice, Marketing, külsős tesztelő csapatok...

Mik inspirálták a csapatot ennek a témának a választására?

A Digital Reality-nél elég sokan megszállottjai az arcade versenyzős játékoknak, valamint repülőgép fanatikusokból is akad nálunk bőven. A két tábor elképzeléseinek ötvözéséből született meg a SkyDrift, ahol végre nem vagyunk a földhöz kötve, nem számít a gravitáció, hanem csak a felhőtlen verseny.

Milyen engine-t használtak a fejlesztés alatt?

A SkyDrift saját fejlesztésű engine-t használ, amelynek a neve: Tachyon. Nem igazán volt olyan engine a piacon, ami teljes mértékben megfelelt volna nekünk egy repülés játék fejlesztéséhez, emiatt készítettük el ezt a saját engine-t.

Mi különbség a PSN-, XBLA- és a PC-verzió között?

Nincs közöttük különbség, attól eltekintve, hogy PC-re adunk a játék mellé egy külön programot, amivel a joystickok kalibrálhatóak, és a gombkiosztásuk átváltható.

Mi volt a legnagyobb kihívás a fejlesztés kezdetekor?

Megtalálni az egyensúlyt az arcade- és szimulátoros irányítás között, meg persze a rengeteg izgalmas ötletből, különböző játékmódokból, power-upokból kiválogatni a valóban megvalósíthatókat.

Milyen újdonságokat, innovatív megoldásokat tudatok belecsempészni a játékba a fejlesztés alatt?

A játékunk egyik legnagyobb innovációjának a kontrollt tartom, amivel sikerült az arcade- és szimulátoros irányítást egymáshoz közelebb helyezni, és ilyen módon a konzolos játékosok számára elhozni a hatalmas sebességű talajközeli repülés elképesztő élményét.

A szoftver grafikai kidolgozottsága, részletessége a Live/PSN piacon különlegesnek számít. Sok apró finomság van a programban, ami elsőre talán nem óriási dolog, de pl. a szerver-migráció nagyon játékosbarát feature, ami lehetővé teszi, hogy a game szinte zökkenőmentesen folytatódjon akkor is, ha bármelyik játékos valamiért elhagyja a lobbót.

A repülőgépekhez honnan vették az ötleteket, akár a kinézet, vagy tulajdonságok terén?

Az amerikai Hot Rod autók színei adták a





repülők grafikai terveinek alapját. Természetesen van hagyományosabb külsejű gépünk is, illetve olyan is, ami katonai kísérleti gépre hasonlít leginkább, de mindegyik hordozza az erő, a versenyre termettség érzetét.

Hányféle repülőből lehet választani a játékban? Kérlek, röviden mutasd be őket.

Nyolc egyedi tulajdonságú repülőgép található a programban, ezek alapvetően más játéktípust támogatnak. Vannak általános tanulógépek, vannak olyanok, melyek gyorsabbak és fordulékonyabbak, de olyanok is, melyeknek páncélzatuk és strapabírásuk a kiemelkedőbb.

Mindegyik repülőnkkel meg lehet nyerni minden versenyt, tehát valóban az egyedi játéktípus az, ami miatt az egyiket, vagy másikat valaki jobban fogja szeretni.

Mi volt a legnehezebb feladat a repülők fejlesztésében?

Az, hogy ne legyenek túl egyediek, hogy ne kelljen őket különböző versenysztyálokba szétválasztani, de mégis könnyen észrevehető egyéniséget, vezetési stílust érezzen a játékos.

Azért valahogyan csak egyedibbé lehet tenni őket, pl. átszínezni, vagy többféle skin közül választani?

Minden gépnek négyféle különböző festése van, ezeket is meg kell nyitni a játék során. Van olyan festés, amit csak multiplayer módban kaphatunk meg, jelezve a többi playernek, hogy itt már tapasztalt pilóta repül!

Hogyan terveztétek meg a pályákat, mi volt a legfontosabb a pályák struktúrájának kialakításakor?

Változatosság, felismerhető pályaszakaszok, megtanulható kanyarkombinációk, a 3D érzékeltetése, a környezet, mint játékelem használata, alternatív útvonalak belevetése.

Milyen helyszínek szerepelnek a játékban, miért pont ezek mellett döntöttetek?

Szél marta sziklakanyonok, jégbarlangok, óriási völgyzáró gát, kikötő, idilli főnyes part, tengervíz vájta barlangok... és még sok egyéb jellegzetes, gyönyörű helyszín, amik között öröm repülni. Három nagy térkép került kialakításra (Canyon, Hawaii, Alaska), és ezeken lett elosztva a 33 kihívás. A három nagy helyszínt úgy kell elképzelni, mintha egy-egy hatalmas sziget lett volna teljesen megtervezve; s ezeken belül többféle természeti képződmény helyezkedik el. Például az egyikben belül található egy hatalmas vulkán, mely körül fut az egyik verseny, majd arrébb egy másik futamnál már a tengerpart körül repülünk.

Milyen kameranézetekből játszható a játék? Mennyire volt nehéz ezek kialakítása?

A SkyDrift repülőhöz kötött külső kameranézetet használ, mert ez a leglátványosabb, itt végig látható a repülőgépünk, és többet látunk a környezetből is. Több mindenre kellett figyelni a kamerarendszer kialakításánál, példának ezekből néhány: mindig látnunk kell, mi van előttünk/merre megyünk, érzékelteni kell a sebességet, nem lehet a gép túl kicsi, vagy túl nagy sem a képernyőn... Egy játék okozta élménynél a kamera használata hihetetlen sokat jelent, emiatt a SkyDriftben egy komplex, általános elvű megoldás született, ami sebességtől függően mozgatja a géphez képest a kamerát, kezeli a látószöveget. Ennek a beállítása türelmet és időt igénylő feladat volt.

Hány darab, és milyen versenytípusok vannak a játékban?

Három versenytípus van a SkyDrift-ben: Power Race, Survivor és Speed Race. Ezek közül a Power Race és Survivor nagyon hasonló, a Speed Race viszont különleges, más játéktechnikájú játékmód.

Hogy érdemes leginkább versenyezni: nyomni, ami a csövön kifér, vagy fontos a taktika is? Milyen a harcrendszer?

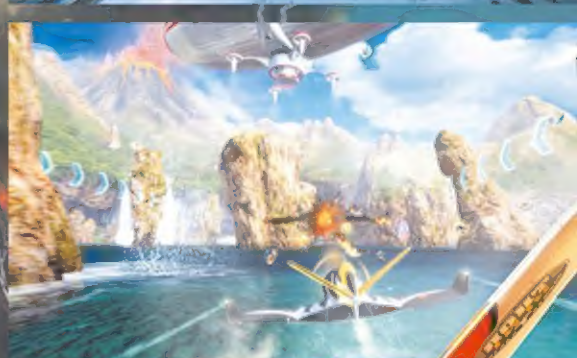
A fegyveres versenyekben nagyon fontos a power-upokkal való taktikázás, a Speed Race-ben a sebesség számít – itt csak a boost-tal kell taktikázni, és érdemes is. A harcrendszer könnyen érthető: ha eltalálnak, sérülök és lassulok, ha én leszedek valakit, akkor boost-ot kapok érte. Ha egy gép elpusztul, nagyon hamar újraéled a pályán, ezzel is (és minden-

hol a játékban) támogatjuk, nem pedig büntetjük a játékos – mindössze kihívás elé kerül, ami megoldható.

Végezetül kérlek áruld el, hogy összesen hány küldetést tartalmaz a játék?

A SkyDrift kampányban a tanító pályán kívül 33 versenyt lehet végigjátszani, ezek szintekre vannak osztva. Az első inkább csak a gyakorlást szolgálja, a 2-3 önbizalmat ad, a 4-5 kemény feladat, a hatodikban mindent bele kell adnunk, a hetedik pedig ehhez képest joyride, de az extrái mellé azért oda kell tenni a teljesítményt is, ha meg akarjuk nyerni!

Köszönjük az interjút! Sok sikert kívánunk a továbbiakban is! Reméljük hallunk még a SkyDrift-ről valamilyen DLC, folytatás, vagy nagy siker kapcsán.



HARC A SZENTFÖLDÉRT, avagy minden lovagnak megvan a maga keresztje

Csupán a hosszú évek alatti kemény gyakorlásnak, és az ösztönös, kitérő mozdulatnak köszönhetette a lovag, hogy a gyilkos csapás célt tévesztett. Lovát már a csata elején elvesztette, így a földön kényszerült harcolni. A szeldzsuk harcos pengéje épp csak elkerülte a nyakát, ám ütőere helyett végül a bal vállát érte a találat. Hallotta felhasadó páncélja fémes csengését. Bőre és húsa azonnal kettényílt, engedve a kard belemérülő élének. Gyöttrő fájdalom járta át testét. Súlyos seb... Súlyos, de nem halálos. A kiserkenő vér éppolyan vörösré festette a lovag fehér köpenyét, mint amilyen színben a posztóra hímmzett kereszt tündökölt. Büszkén viselte a kereszties rend jelét, hitt abban, hogy egy nemes célért harcol. Fel kell szabadítani a Szentföldet a hitetlenek uralma alól!

Ellenfele azonban szintén a hitéért, a városáért, és legfőképpen az életéért harcolt. Már emelte volna kardját, hogy ismét lesújtson a megsebesített lovagra, ám a penge egy pillanatra beszorult a lovag páncéljába. Nem lehetett több egy szempillantásnál, amíg kiszabadította fegyverét, de annak ez éppen elég volt, hogy dühös üvöltéssel keresztüldöfje. A szeldzsuk férfi térdre rogyott, és értetlenül bámult a bordái és lapockái között utat találó kard markolatára. Nem félt a haláltól, és most már annak idejét is tudta. A lovag felemelte a lábát, és csizmája talpával mellbe rúgta ellenségét, miközben ugyanazzal a mozdulattal visszavonta fegyverét. A muszlim katona elterült a porban. Feje vérvymot hagyva kop-pant egy kövön, de ekkor már nem volt életben.

Készülj fel a hadjáratra! A hamarosan érkező, rendkívül ígéretesnek tűnő The Cursed Crusade-ben (lásd 24. oldalon) a fent leírtakhoz hasonló, irgalmat nem ismerő csaták várnak rád! Ezentúl a rejtélyekről és legendákról szóló cikkek témáját igyekszünk majd egy aktuális megjelenéshez igazítani, hogy még jobban megismerd a hátteret, és jobban beleélhesd magad a játékba.

Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, amiért békés helyen, békés időben születünk. A középkori háborúkat csupán látványos és izgalmas filmekben, és szórakoztató videojátékok formájában élhetjük át. Persze a valóság ennél kicsit keményebb volt! A résztvevők ritkán találtak harctéren elszórt életereő csomagokat, ráadásul probléma esetén easy fokozatrara sem válhattak át. Újrakezdésről

pedig ne is beszéljünk. Egyedüli közös pont talán, hogy egy-egy siker után trófeákat még ők is gyűjthettek.

A kereszties hadjáratokat – ahogy minden más háborút – csakis az erőszak színönimáival, kegyetlen jelzőkkel, és véres betűkkel véshetjük a sötét középkor krónikáiba. Hasztalan és szenvedéssel teli esemény volt, amelyben a történészek a keresztény és muszlim világ között máig fennálló feszültség okát is látják. Az Isten nevében elkövetett vérgözs mészárlások valóban elmélyíthették a nép- és vallási csoportok közötti viszályt, amelynek hatása évszázadok múltán sem tűnt el nyomtalanul. Vajon mi célt szolgáltak a közel kétszáz esztendőn át meghirdetett hadjáratok? Mi volt a kiváltó ok? Az októberben megjelenő The Cursed Crusade remek alkalom arra, hogy röviden körbejárjuk a játék témáját.

A XI. század végén, a folyamatos háborúskodás, és az akkoriban gyógyíthatatlan betegségek dacára jelentősen növekedni kezdett Európa népessége. Gyorsabb volt a gyarapodás, mint a mezőgazdaság fejlődése, így a megtermelt élelmiszer kezdett szűkössé válni. Minél több volt az ember, annál kevesebb föld és munka jutott nekik. A szegényebb lakosság körében mindez elégedetlenséget szült. Ugyanakkor nemcsak az alsóbb osztály szembesült a problémákkal. Egyre több volt az olyan lovag, aki számára már nem akadt birtok, így ők siker és jutalom reményében valamelyik nagyúrhoz szegődtek. A saját sereggel rendelkező nagyurak pedig háborúztak is szorgalmasan egymással, ami szintén a dolgos kisemberek rovására ment. Az RTS-játékokból

mi magunk is tudjuk, hogy mi kell a háborúhoz: nyersanyag, élelem és sok-sok pénz. Stra-

tégiai hasonlatnál maradva, mindezeket rendszeresen „körökre osztott módon” vették el a birtokaikon élőktől, az emberek pedig örülhettek, ha csak javaikkal, és nem életükkel fizettek. A probléma így „real time” tovább nőtt. Európa uralkodói nem foglalkoztak a kisebb hadurak villongá-



saival, ám azt jó érzéssel felfedezték, hogy valamennyi társadalmi osztályban növekszik a feszültség. Valahol és valamikor pedig mindez robbanni fog!

A felgyülemlett dühöt nem lehetett megfékezni, ám a helyszín megváltoztatható volt. Csupán egy ideológiát kellett keresni. Egy nemes cél, amely mögé az elégedetlenkedőket fel lehetett sorakoztatni. A megoldást a megerősödött Egyház szolgáltatta, amely a XI. században már elképesztő hatalommal bírt. Kihasználták, hogy a kereszténység szerte Európában megszilárdult, így a Jeruzsálemet uraló arabokból könnyen el-lenségképet alakíthattak ki. A kereszténység szent városát Omár kalifa foglalta el 639-ben, így az már közel négyszáz éve a muszlimok kezén volt.

Az eseményeket II. Orbán pápa indította el az 1095. november 27-én tartott híres beszé-deben. Hatalmas tömeghez intézte szavait. Rendkívül hatásos előadásmódja hamar magával ragadta a hallgatóságot. A pápa tarthatatlannak vélte, hogy Jeruzsálemet évszázadok óta a hitetlenek bitorolják, akik még a keresztény zarándokokat is csak ne-hézségek árán engedték be a Szent Városba. Szavainak hatása magát a pápát is meglepte. A legenda szerint a beszédet egy takács is végighallgatta műhelyének ajtajából, majd a szónoklat végén a legdrágább vörös posztójából hasított ki egy keresztet, és azt a magasba tartva ünnepelte a pápát. A vörös kereszt később szimbólummá vált.

Az első kereszties sereg 1096. nyarán indult útnak, főként francia és normann lovagokkal a soraiban. Három évig tartott, míg kegyetlen ütközetek során eljutottak Jeruzsálemig, amelyet hosszú ostrom után végül bevettek.





A győztes sereg vérengzést tartott! Gyakorlatilag lemészárolták a város teljes zsidó- és muszlim lakosságát. Az első sereget a későbbiekben további hét hadjárat követte: a háború kisebb-nagyobb megszakításokkal 200 évig tartott, eközben a Szent Város pedig több alkalommal is gazdát cserélt. Voltak sikeres időszakai a háborúnak, ám a Szentföld legvégül muszlim kézen maradt. A háború nem hozott sikert egyetlen Európai uralkodónak sem, elmélyítette az ellentéteket és rengeteg áldozattal járt, ám mégsem volt teljesen hiábavaló: megteremtette a keresztény egységet.

A filmkészítők és a játékprogramok alkotói is szívesen nyúlnak a témához, hiszen egy kereszties lovag hallatán leginkább a lovagi erényekre, fennkölt eszmékre, bátorságra és hősiességre asszociálunk, amellyel könnyen azonosulhatunk. A két vérvízaros évszázad azonban jól mutatja, hogy az „Isten akaratából” meghirdetett háború valójában kegyetlen öldöklés volt. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játékprogramokban ne küzdhetnénk valami nemesebb célért. A legtöbb esetben igazi hős szerepében tündökölhetünk. Van, hogy a világot kell megmentenünk, és van, hogy életünk szerelmét. Legyen bármi is a cél, nekünk csak egy dolog

számít: hogy egy szórakoztató, színvonalas produktumot vegyünk a kezünkbe. Az utóbbi években két olyan alkotással találkozhattunk, ahol kereszties lovagokkal kellett helyt állnunk. Íme egy rövid visszatekintés:

Knights of the Temple 1-2

Na jó, itt nem kereszties lovag a címszereplőnk, hanem egy templomos. A különbség csak annyi, hogy a templomosok a kereszties lovagokból verbuválódtak. Legfőbb céljuk az volt, hogy megvédjék a Szentföldre érkező zarándokokat. Mily szép! Mily nemes! Később aztán egyre több pénzre, és egyre nagyobb hatalomra tettek szert, míg nem Szép Fülöp francia király a vagyonuk elkobzásával, valamint mondva-csinált bűneik utáni kivégzésükkel oldotta meg kincstára költségvetési gondjait. A játékban szereplő hősünk azonban minden jellemvonásában fedhetetlen lovag, aki a gyengék oltalmazásában, és a gonosz ellenség elpusztításában találja meg élete értelmét. Lineáris pályákat, sok csihi-puhit, remek grafikát és néhány kellemes órát adott nekünk a játék két epizódja, úgy 6-7 éve – az első csak Xboxon, míg a második már PS2- és GameCube rendszereken is.

Dante's Inferno

Hogy lehet az, kérem szépen, hogy nincs a God of War-nak vetélytársa? – kérdezték hatalmas szemöldökráncolás közepette a Visceral illetékesei. Így aztán életre kelt Dante, aki jött, látott és veszített... méghozzá elég sokat. A kereszties háborúból hazatérve ugyanis azt tapasztalta, hogy kedvesét a pokolba szállították az ő hütlensége miatt. Ezt nem nézte jó szemmel, aminek mi játékosok rendkívül örültünk, hiszen így remek kis akciójáték várt ránk. Kratos kolléga színvonalát ugyan nem érte el a játék, de megközelítette azt. Nagyon megközelítette! Egy esetleges második epizód talán már komoly konkurenciát is jelenthetne a Playstation üdvöskéjére nézve.

Most már csak az a kérdés, hogy ezen két élvezetes, kereszties témájú játék után vajon mit tud nekünk nyújtani a The Cursed Crusade? A választ megtalálod a 24. oldalon!



Felhő(tlen) játszadozás – OnLive



Pár hete akár már kis hazánkból is elérhető az OnLive rendszere, melyről úgy tartják, hogy forradalmasíthatja a játékvilágot. Játék hardver és szoftver nélkül.

Egyesek az OnLive 2009-es bejelentésekor rögvést az új „Phantom”-ként emlegették a Steve Perlman (a webTV egyik alapítója) és Mike McGarvey (az Eidos korábbi vezérigazgatója) által vezetett projektet – az Infinium Labs hírhedt PC-alapú játékkonzolja után szabadon, mely sosem készült el, és több éves hitegetés után eltűnt a süllyesztőben a befektetők pénzével együtt. A Games Developers Conference-en nyilvánosságra került ötletet ugyan mindenki üdvözölte, ám a legnevesebb szakemberek is úgy ítélték meg, hogy technikai kivitelezése egész egyszerűen lehetetlen, hiszen iszonyatos adatátviteli sebességre és hardveres teljesítményre volna szükség a megvalósításához. 2011-re azonban megváltoztak a dolgok, és úgy tűnik, hogy az OnLive mégiscsak **életképes: a fejlesztőcsapatnak sikerült egy olyan brutális minőségű tömörítési eljárást kidolgoznia, hogy pusztán egy 2 megabit sávszélességű internetkapcsolattal elavult asztali gépünk, levélnehezéknek használt notebookunk, esetleg kimustrált Macintoshunk képernyőjére, sőt tévénkre is odavarázsolhatjuk a legújabb játékokat.** Hogy mégis hogyan? Természetesen „felhők” segítségével.

Az úgynevezett Cloud Computing-technológia már nem számít újkeletű dolognak a számítástechnikában, elég csak a Google Cloud nevű szolgáltatása gondolni, mely cégek számára teszi lehetővé, hogy távoli szervereken futó adatbázisokkal, programokkal dolgozzanak, anélkül, hogy azok az alkalmazottak gépére fel lennének telepítve. Az OnLive alapkonceptója is erre épül. Az online felületen (www.onlive.com) történő regisztrációt (a feliratkozás ingyenes, csupán egy email cím, és egy jelszó kell hozzá), és az apró OnLive Launcher kliens telepítését követően már is hozzáférhetünk az OnLive bivalyerős központi szerverein tárolódó, futó és renderelődő játékokhoz. Utóbbiakat így telepíteni sem kell, mint mondjuk a Steam esetében, mivel azok valós idejű, 720p felbontású videóként jutnak el a gépünkre az Interneten keresztül. Ennek nagy előnye, hogy olyan játékokat is játszhatunk viszonylag gyenge hardverrel (SSE2-es processzorkövetelmény miatt Pentium4 a belépő kategória), amelyek egyébként azon a gépen egyáltalán nem, vagy csak nehézkesen lennének futtathatók. Nem kell többé a videokártyánk, vagy éppen a processzorunk teljesítménye miatt aggódunk,



elég egy egyszerű számítógép, ami képes nagyfelbontású videókat lejátszani, csak győzzük sávszélességgel a zökkenőmentes adatfolyamot: kisebb felbontással 2 megabit/s kapcsolaton keresztül is lehet játszani, a HD-minőséghez viszont legalább 5 Mbps szükséges. Természetesen a mindössze egy milliszekundumos késleltetés lehetővé tevő videó-tömörítő algoritmusnak vannak korlátai, így a legkomolyabb hardverigényű játékokhoz némileg butított grafikával férhetünk csak hozzá, de sokan valószínűleg ezt sem bányák majd, mivel valójában nem kell százezeket költeni a vasra.

A technológia további előnye, hogy lényegében csak a kávéfőzőnkel nem csatlakozhatunk a rendszerhez, minden mással igen, legyen szó akár Windows-t vagy OS X-et futtató PC-ről (hackereknek már sikerült Linuxon is életre keltetni a kapcsolatot), konzolról, táblagépről, okostelefonról. **Sőt az OnLive MicroConsole névre hallgató, HDMI csatlakozóval ellátott egység segítségével (mely sajnos hazánkban táp- és áramerősség-problémák miatt még nem kapható) egyszerűen a televízióval is meghódíthatjuk az OnLive birodalmát.** Amely már jelen pillanatban tekintélyes méretű, lévén **több, mint 140 játék közül válogathatunk**, köztük olyan címekkel, mint a Warhammer 40,000, a Deus Ex: Human Revolution vagy a Batman: Arkham Asylum. Nagyjából bolti áron megvehetjük, vagy 3-5 napra kölcsönözhetjük a szoftvereket, illetőleg akciós csomagokban (PlayPack Bundle) akár 90 játékhoz is teljes hozzáférést szerezhetünk. **Nagyon jó ötlet, hogy minden játékot kipróbálhatunk teljesen ingyenesen egy félóra erejéig, akár többször is.** Egy kat-

tintás, és máris indul a kiválasztott program, nincs letöltés, telepítés vagy várakozás: a rendszer tökéletesen működik, én személy szerint több órányi szaggatás-menetes játékot követően csupán egyszer futottam bele egy széteső képzet eredményező „network error”-hibába, mely pár másodpercen belül megszűnt.

A látványos és könnyen kezelhető online felület rengeteg funkcióval várja a felhasználókat. Néhány kattintással elindíthatjuk választott játékunkat, kipróbálhatjuk a legfrissebb demókat, nézegethetünk játékinfókat és trailereket, és persze szerkeszthetjük a profilunkat. Itt találjuk mentett állásainkat, statisztikáinkat, a Brag Clip-funkció segítségével a játékainkból felvett legjobb pillanatokat, és az elért achievementjeinket, melyeket – a Facebook integrációnak hála – bármikor könnyedén megoszthatunk. Az OnLive egyfajta közösségi funkciót is ellát, felvehetünk barátokat, akikkel utána multiplayerben játszhatunk, az Arénában megnézhetjük, hogy éppen milyen játékokkal játszanak szerte a nagyvilágban, a csoportos voice-chat segítségével pedig szabadon beszélgethetnek ismerőseinkkel függetlenül attól, hogy éppen melyik játékot nyűstölik.

Ha az adatátviteli technikát sikerül még tovább tökéletesíteni, akkor bizony az OnLive jelentheti a virtuális játékok egyik lehetséges jövőjét. Márpedig miért ne sikerülne, hiszen eddig is a „lehetetlent” vitték véghez a fejlesztők az OnLive mai működésével, és ha hozzávesszük, hogy a legnagyobb számítástechnikai és játéforgalmazó cégek (pl. Electronic Arts, Ubisoft, Take-Two, THQ) is a csapat mögé álltak szakmai és pénzügyi forrásokkal egyaránt (nem csoda, hiszen a szoftver nélküli játékos felhasználók lehetősége egészen új távlatokat nyit pl. a kalózmásolatok elleni küzdelemben), akkor bizony koránt sem elképzelhetetlen, hogy rövid időn belül meghatározó szereplővé válik az OnLive a számítógépes játékok világában.





HA MÁR A KONTROLLER NEM ELÉG, JÖJJÖN A GITÁR!

WWW.HAMMERWORLD.HU

METAL & HARD ROCK
HAMMER
WORLD

HAVONTA MEGJELENŐ NEMZETKÖZI HARD ROCK ÉS HEAVY METAL MAGAZIN.

Kedves Olvasónk!

Most lehetőség van rá, hogy elmondd nekünk, mi a véleményed a magazinról, mi az, amin esetleg változtatnál. Kérünk, hogy adataidat megadva, majd a számozásokat és betűjeleket használva (pár kérdésnél a válasz teljesen egyéni lehet, ezeket kérünk, fejtsd ki bővebben) válaszolj kérdéseinkre az info@konzol.eu címere küldött leveledben (a téma a „Kérdőív” legyen), hogy segítségével alakíthassuk a többség igényeinek megfelelőre Magyarország egyetlen konzoljátékos lapját.

Beküldési határidő: 2011. október 10.

- | | |
|--|---|
| <p>1 Neved (elég a keresztnév):</p> <p>2 Életkorod:
 A: 0-14.
 B: 15-20.
 C: 21-27.
 D: 28 felett.</p> <p>3 Nemed:
 A: Lány.
 B: Fiú.
 C: Magam sem tudom.</p> <p>4 Milyen géptípusokkal rendelkezel?
 A: PS3.
 B: Xbox360.
 C: Handheld.
 D: Retro (minden korábbi géptípus).</p> <p>5 Mióta foglalkozol videojátékokkal?
 A: Pár hónapja.
 B: Egy-két éve.
 C: Majdnem tíz éve.
 D: Több mint tíz éve.</p> <p>6 Mióta vagy a vásárlója a magazinnak?
 A: Ez az első szám, amit megvettem.
 B: Már hónapok óta veszem.
 C: A kezdetektől veszem.
 D: Előfizető vagyok.</p> <p>7 Melyik a kedvenc rovatod?
 A: Nincs ilyen.
 B: Mindegyik rovat nagy kedvenc.
 C: Van kedvencem:</p> <p>8 Melyik rovatot érzed feleslegesnek?
 A: Nincs ilyen.
 B: Mindegyik rovat felesleges, csak játékokról szeretnék olvasni.
 C: Van felesleges:</p> <p>9 Szeretnél a Retro rovatban régi NES, SNES, SMD játékokról olvasni?
 A: Igen, kifejezetten a ... gépre érdekelnének a játékok.
 B: Igen, vegyesen jöhetnek.
 C: Nem, inkább a megszokott módon, klasszikus játéktérmi, konzolos címek érdekelnek.</p> <p>10 D: Nem kell Retro rovat.</p> <p>11 Van olyan egyéb téma, amiről szívesen olvasnál a magazinban?</p> | <p>12 Melyik három cikk (maga a cikk, elvonatkoztatva a játéktól) tetszett idáig a legjobban a magazinban?
 A:
 B:
 C:</p> <p>13 Értékelj a cikkírókat 1 és 10 pont között (a 10-es a maximum pontszám, miszerint nagyon tetszik a munkája):
 A: Böjtös Gábor
 B: Duke
 C: Dzsek
 D: EmThor
 E: eszgé
 F: JediEco
 G: karfiol
 H: Kenny
 I: Krisz
 J: Martin
 K: Mo
 L: nomad
 M: Petúnia
 N: Picachu
 O: RBaly
 P: rolmanus
 Q: sQr'
 R: Szasa
 S: Veres Miki</p> <p>14 Az elmélkedősebb, komolyabb, esetleg tanító szándékú, vagy az egyszerűbb és viccesebb cikkeket szereted jobban?
 A: A komolyabbakat, szeretek elgondolkozni olvasás közben.
 B: A viccesebbeket, egyszerűeket, engem ne oktasson senki.
 C: Vegyesen jöhetnek, minden jóra vevő vagyok.</p> <p>15 Szeretnél a cikk végén, az értékelőben egy rövid összefoglalást a játék tulajdonságairól?
 A: Igen, szeretem, ha a kritika lényegét kicsit sűrítve is elolvashatom.
 B: Minek, hiszen benne van minden a tesztben.</p> <p>16 Érdekelne egy pár soros szerzői különvélemény a cikk végén?
 A: Igen, elvégre megkönnyíti a döntésem vásárlás előtt.
 B: Nem, elég a cikkíró véleménye.</p> <p>17 Változtatnál a magazin külsején?
 A: Nem, csodásan néz ki.
 B: Igen, méghozzá:</p> <p>18 Bármilyen egyéb ötlet, kívánság a magazin kapcsán?</p> |
|--|---|

A válaszokat, illetve a válaszolók adatait bizalmasan kezeljük, és harmadik félnek semmilyen esetben nem adjuk ki, a beérkező információk kizárólag a Konzol Magazin fejlesztéseinek kapcsán érdekesek számunkra.

NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszajelzések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra, vagy abban egy papírlapra fektetlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. október 12. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 16-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el. Dimag rendszeren keresztül olvasóink a nyereményjáték@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárását von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket, illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.

A Gears of War-sorozat igazi kultuszt teremtett magának, melynek millió rajongója él szerte a világon. Amennyiben te is közéjük tartozol, bizonyára örülnél a két GoW3-póló egyikének, amiért még a sáskákkal sem muszáj megküzdened, mindössze csak egy kérdésre kell helyes választ adnod.



Kérdés: Mi a családnevük a testvéreknek, akik közül valaki mindig meghal a Gears of War-részekben?

Válasz:.....

A pólókat köszönjük a Microsoft Magyarország Kft.-nek!

A Demon's Souls a generáció egyik legjobb rpg-h&s hibridje volt a PS3-as gépen, ami nem csak a nehézségével hívta fel magára a figyelmet, de azzal a rendkívül ötletes rendszerrel is, amely online módban összekeveri az élők világát a holtakéval. A CNG.hu felajánlásával most a folytatás, a Dark Souls kapcsán nyertek egy PS3-as, és egy X360-as ajándécsomagot, amelyek tartalma: egy játék, egy jegyzetfüzet, és egy póló. Kérjük, adjátok meg a kívánt platformot is.

DARK SOULS

A kérdés: Hány különálló helyszínre juthattál el a Demon's Souls kiindulási pontjából, a Nexusból?

Válasz:.....

Az ajándécsomagokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

A SkyDrift egy kellemes meglepetés a hazai Digital Reality jóvoltából, ami letölthető játékként, repülő változatban tör a klasszikus Mario Kart babérjaira, méghozzá teszi ezt szemképráztató grafikával, és rendkívül változatos pályákkal. A DR egy PS3-as és egy X360-as verziót ajánlott fel az olvasóinknak, ezért kérjük, adjátok meg a kívánt platformot is.



A kérdés: Hány szinten át várnak a megmérettetések a SkyDriftben?

Válasz:.....

A letölthető játékokat köszönjük a Digital Reality-nek!

Nyári mega-nyereményjáték harmadik forduló!

„A leghűségesebb olvasó”-versenyünk harmadik fordulójának a kérdését láthatod alul. A verseny egy Sony BRAVIA FULL HD-s 3D TV-ért folyik. A félreértések elkerülése végett: ezt a kupont külön add fel (ne a többi megfejtéssel együtt), s add meg a kért tárgyat is a borítékban, ami a következő: „A leghűségesebb olvasó”. Amint lefutott a három lapszám mi sorsolunk egy nagyot, majd egy buli keretében átadjuk a szerencsésnek a nyereményét és a kitüntetését, mint a leghűségesebb olvasónk!



A kérdés: Hány videojátékjáték szerepelhetett idáig a Konzol Magazin címlapján? Vigyázz, mert becsapós a kérdés!

Válasz:.....

Lemaradtál az első két fordulóról? Nem probléma, rendeld meg a 13. és 14. lapszámot a kiadótól (az elofizetes@konzol.eu-n, illetve a kiadó postacímén), vagy vásárolj meg azt a Console Corner üzletben. Kövesd az abban látható utasításokat, és te is pályázhatsz a Sony BRAVIA 3D-s Full HD TV-re.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Resistance 3-et nyertek: Domina Bálint (Nagykanizsa), Szabó Balázs (Valkó), Kovács János (Debrecen)
Driver: San Francisco-t nyertek: Borsodi Ádám (Gyöngyös), Kovács Dorinik (Előszállás)
Transformers: Dark of the Moon-t nyert: Nagy Beatrix Havaska (Budapest)
Assassin's Creed: Reneszánsz könyvet nyert: Gurály János (Budapest)
Három képregényt nyertek: József Attila (Budapest), Csikós János (Budaörs)

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Ajándék játékkal
egy évre:

Eláruljuk!

Megéri mert:

- pénzt spórolsz vele
- nem kell várnod, csak hogy eljőjen a csomagod, már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
- két korábbi lapozónat ingyen küldünk neked, vagy
- egy számmal továbbra is előfizeted
- amennyiben játékkal keresel a létszám kiadásból az éves
díjjal közel egyező
értékű játékot
választhatsz mellé**

Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott
küldeményként kaphatod
kezdve az alábbi feltételek-
kel: 12 + 1 lapszám esetén
plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1
lapszám esetén plusz 1575
Ft-ért juthat el hozzád
biztonságban a kedvenc
lapod. Amennyiben két ko-
rábbi számot kérsz, akkor
a díj 3085 Ft. (éves), illetve
1735 Ft. (fél éves).



12
lapszám

10.990 Ft!

Játék nélkül egy évre:

12
lapszám

7.490 Ft!

Fél évre:

6
lapszám

3.990 Ft!

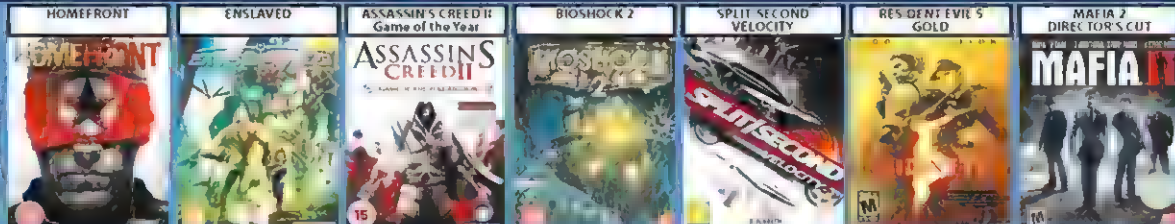
Előfizetési szándékodat az elfozetes@konzol.eu e-mail
címen, továbbá postal úton a kiadó címére küldött
levélben jelezheted (Konzol Magyarország Kft. 1151
Budapest, Visonta utca 1-2.).

KIEMELT ***
AJÁNLATAINK

PS3



PS3



PS3



Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.

Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

A kiemelt ajánlat játékaik korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre.

Az előfizetéshez kért ajándék játékokat az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk.

Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.

A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatók meg egy-egy program kapcsán.

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

- 10 Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- 9 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- 8 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- 7 Vagy lágy, vagy szőrosszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- 6 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- 5 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- 4 Majdnem megúti a mércét, de csak majdnem.
- 3 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- 2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- 1 Mi se értjük, miért tettük be...

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg

Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet

Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg

PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, JediEco, karfiol, Krisz, Martin, Mo, nomad, Picachu, RBaly, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

JÁTÉK
CÍME

10

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Felbontás:

Online:

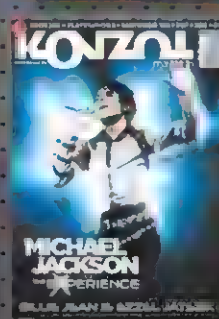
Hang:

Szerző neve

Lemaradtál? Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most mindössze 1000 Ft*-ért vásárolhatod meg!

Most egyetlen hónapig bevezető, 1000 forintos* áron vásárolhatod meg a 2011-es évfolyam első öt (8. 12.) számát!



A 12. Konzol Magazin esetében választhatasz melyik címlappal kéred azt.

Amennyiben lecsapnál rá, jelezd azt nekünk az elfizetes@konzol.eu e-mail címen, vagy postai úton a kiadó levélcímére. Kérjük rendelésedhez a címed mellett adj meg egy telefonos elérhetőséget is.

A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 900 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1130 Ft, futárszolgálat által 1470 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elfizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetők meg akciós áron a lapok!

TESZT

GEARS OF WAR 3

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



GEARS
OF WAR

3





A háború mesterei

Messze a távoli jövőben, a galaxis egy másik naprendszerében, az Immulzió nevű energiaforrásban bővelkedő Sera bolygón egy fajok közti háború harmadik felvonásának lehetünk tanúi. A honosított bolygó már túl van a különleges anyagért vívott híres, 79 évig tornáló Pendulum-háborún, mely nem sokkal a nevezetes Emergency Day – azaz az idegenek támadása előtt – fejeződött be. Egy földönkívüli faj, a Locust, szemben velük az emberi erők, a COG harcosok állnak. Ők a háború igazi forgatórugói, avagy a Gears of War. James Cameron képi világát idéző keménykötésű elitharcosok, akik a laza dumáik és profi szaktudásuk mellett igazi nehézsúlyú kommandósok, mint a Predator elitcsapatának izomharcosai. Főszerepben: Marcus Fenix, a szűkszavú, szabályszerű – katonai – börtönviselt, de markáns domináns szakaszparancsnok, valamint társa, a kitarató Dom, aki elveszítette feleségét, valamint a szupernehézsúlyú bajnok, a nagydumás, laza „Mozdony” Cole, az egykori amerikai fekete focista, és persze még jó páran a szakaszból. A GoW sok szempontból egy korszakalkotó sorozat, mely a maga idejében dinamikus játékmotívumával új szintre emelte az előző generációban már elterjedt fedezékrendszeres akciókat, ám könnyed, mégis formabontó egygombos rendszerével egy egészen új élményt jelentett minden újgenerációs játékosnak. Azóta is nagy dicsfényt ölel körül az akkortájt széles körben elterjedt Unreal 3-as motort, mely által a Gears of War (2006-os mércével) döbbenetes határokat feszegetett, egészen újgenerációssá varázsolva az – alapjaiban teljesen egyáltalán nem formabontó, néhány személy által lezajlott – álló tűzharcokat, ami végeredményben (mégis) megdöbbentő feelinget kölcsönzött. Egyrészt ott volt mindaz a különleges jellegzetesség, a Gears of War esszenciája, mely oly nagy címmel emelte: a grafikai áttörés, a macsó stílus, a könnyed, mégis „életközeli” akciók, a kooperatív mód, az 50-es holdjáró harci bakancsok, a realiztikus követőkamerás „fedezékfutás”, no meg a felejthetetlen, vérben tocsogó láncfűrészes kivégzések. Ugyanakkor a játéknak nyilván megvoltak a maga hibái, hiszen a látványos akció – a pópec kőrtés ellenére – szigorúan tekintve inkább csak egy kötött rendszerű, ismételt, monoton szkript volt, és mivel sem játékmotívum terén nem nyújtotta a kívánt változatosságot, és többek között a történet terén sem közelítette meg akár a Halo univerzum által elért mélységeket, így a kampány bizonyos részei akár monotonitásba is átszaphattak. Avagy a hangulat alapvetően hiába volt király, összességében hosszútávon mégis hullámnak éreztem (talán mondanom



se kell, hogy a multiplayer szegmens is mutatott némi hiányosságot Spartan/Covenant harcosaink véget nem érő Live-csatározásai mellett, egyszerűbb jellege ellenére mégis rengetegen érezték magukénak, hála a más-cso Gears-es hangulatának). Kevesebb kreativitást mutatott fel, legalábbis játékmélet terén más – talán jóval kevésbé elismert, vagy épp agyonhajpolt – kortárs címekkel szemben. Ugyanakkor, mivel messze nem volt még egy olyan akciójáték, mely az első perctől, vagy bármikor az x-edik végigjátszás után újra behelyezve rögtön EK-KORA kedvet csináljon egy kis mézszárláshoz (házimozin és pláne HD-nagyképernyőn, főleg single-ben), nem csak a 9.5 (vagy 10) pontos agyonsztároló teszteket tartom túlzásnak, de a „csupán 8 pontos”, szimpla akciójátéknak tituláló véleményeket is legalább annyira erőltetettnek érzem. Az igazság valahol a kettő között lehet, de annyit mindenesetre leszögezhetünk, hogy egyrészt a Gears of War volt az első játék, mellyel végre szembetűnően is beköszöntött az igazi újgenerációs HD-korszak (bizony, a legtöbb akkori játékhoz képest szakadékní(!) különbséget mutatott), másrészt egyetlen 360 játékosnak sem hiányozhatott a gyűjteményéből, akihez kicsit is közel állt a stílus, hiszen valljuk be, piszkosul jól össze lett rakva.

A trilógián végigtekintve az első résznek mai szemmel gyakorlatilag már csak a játékméleti alapokat köszönhetjük, avagy a fedezékrendszeres álló tűzharcokat, amihez képest sok tekintetben nem is nyújtott annyiban újat a folytatás. Ellenben „nagyobb, több és jobb” alapon nem csak technikailag (pl. több/nagyobb ellenfél, komolyabb fény- és árnyék-effektusok), de játékméletben is a maximumot hozták ki a „Gears 1” által felvázolt stílusból, kényeztető változatosságával hála az égnek kiküszöbölve egyben az egyhangúbb üresebb részeket is. Újabb – föld feletti, illetve alatti – helyszíneivel pedig jóval mélyebb betekintést nyerhettünk a Sera bolygó titkaiba, több olyan különleges csemegével is megspékelve a sztorit, mint

a félelmetes brumakok, vagy a városokat pusztító óriásfereg. Dinamikusabbá, némileg változatosabbá, és egyben casualebbé is váltak a harcok, ám a multiplay-nél már különböztek a nézetek, mert habár a folytatás egyértelműen színesebb, sokan mégis azóta is inkább az első rész egyszerűbb, de jól bevált jellegére esküsznek jobban. Igazi újítást, mely végre nem csupán technikailag, hanem stílusában is merőben képes változást hozni, a harmadik rész talán enyhén Halo jellegű mivolta kölcsönöz végre, pontosabban a Gears 3 ezúttal olyan pozitívumokkal is fel lett vértezve, melyek a Microsoft 10 éve töretlen sikerszeriájának is kezdettől előnyére váltak.

A történet bővebb háttéréről Dzsok már beszámolt nekünk a 8. Konzol Előzetes rovatában, így a lényegét kiemelve a fő sztorivonal a Marcus apja halála(?) körüli rejtély felderítése köré épül, ahol a bolygón számos vadonutój helyszínnel is megismerkedhettünk. Marcusról már köztudott, hogy sosem ápolott úgymond diplomatikus kapcsolatot feletteseivel, pláne Prescott elnökkel, akire külön be is pipul, mikor fény derül egy sötét kis titokra az apja kapcsán, valamint egy kutatólaborra egy szigeten, ami a különleges forrásanyaggal hozható párhuzamba.

Ami igazán újító, az az egészen színes világ, amely oldaláról eddig egész egyszerűen nem ismerhettük a Gears of War-t. A történetorientáltságnak hála ráadásul végre igazán követheted a sztorit, ezáltal sokkal érdekesebbé, és pláne filmesebbé varázsolva a harmadik részt, noha az akció maga a régi önmaga, sőt simán vannak benne olyan részek, ahol eufórikus állapotban vagy 15 percen át lövöldözöl, mire az áhított relaxáló gitáreffekt végre-valahára felcseng. Ami viszont lényegesebb, hogy sokkal többet tudhatunk meg végre a szereplők személyiségéről, hiszen eddig, ha lehet így mondani, csupán néhány alapvető rádiókommunikációs bájcserevel, illetve néhány átvezetőn túl csak Marcus elégedett „Sweet!” konstataciója jellemezte a sorozatot, no meg persze a véget nem érő tűzharcok. Az első részre hajazó börtönös álma után, visszaemlékezve apja halálára Marcus a Hol-lóférszék hadihajóján ébred, majd egy filmes, vagy inkább RPG-s – Fallout 3-ra hajazó – bevezetővel röviden bemutatják az életet a hajón. A katonák ebédelnek, beszélgetnek, játszadoznak, jó néhányan pedig szimplán szunyálnak a kabinjukban. Ám hamarosan beindul az akció, mikor a polipok támadást



intéznek ellenünk. Nagyon látványos, ahogy az innen kiinduló eseményekből a két csapat először párhuzamosan követi egymást a sztoriban; ahogy pl. Cole-ék túlélőket keresnek Hannover városában, majd később a kanyonban csatlakoznak Marcusékhöz, és onnan már akár 8-an küzdenek válllvetve a Locust hordák ellen. Közben igazi kalandos utazásban lehet részünk: tengerparton, hegyeken, völgyeken, valamint romos városokon vagy bányákon át (ahol a Ketyegőket „gyártják”), azaz nem csak csőrendszerű utcaszakaszok ismételt jelenetein küzdhetjük végig magunkat. Bejárhatjuk Hannover szellemvárosát, találkozunk a „kirekesztettekkel”, Marcusék beutazzák a hegyvidéket egy elkötött gigantikus szállítójárművel, barlangrendszereket fedeznek fel, segítséget is nyújtva látogatást tesznek az erdő menti koalíciós erődnél – az Őrök kapuinál –, végül pedig ahogy azt sejteni lehet, fény derül a titokra az Azura kutatóközpont kapcsán is. A tesztverziót nagy meglepetésemre egy Samu 46C7000-esen volt szerencsém tesztelni. Alapvetően ugyan plazmapárti vagyok, de a rálátási szögtől eltekintve ez a LED-tévé bizony piszkosul ott van a szíren, így összhangban tényleg igazán filmes élményben lehetett részem.

A 720p-s motorból már kisasztoltak szinte mindent az előző részben, így a sorozat sötét szürkés árnyalataihoz képest mérve a legszembeütőbb változást most egész egyszerűen a színes világ nyújtja. No persze hangulati elemek is akadnak bőven, így már a hajón kitekintve is látványos roncokat, valamint hatalmas hullámokat láthatunk, és már a hajó kidolgozottsága, valamint részletes felépítése is elismerésre méltó. A társalgóban – sok-sok különféle videojáték és egyéb szórakoztatóeszközön túl – valahol a hátsó részénél még egy zongorát is felfedeztem. Hannover pedig igazi, kihalt szellemváros, mégis életszerű, ahogy a romok szinte maguktól mesélnek. Vajon milyen pusztítás mehetett itt végbe? Nem csak különféle boltokra és templomokra, de még egy elhagyatott játszótérre is rábukkanhatunk, közben egy sejtető filmes zenével fokozza a játék a feszültséget. A „kirekesztettek” szállása abszolút hozza a Fallout 3 apokaliptikus feelingjét, nők és férfiak egyaránt fegyverben, szakadt ruhákban, embertelen körülmények között éldegélnek, miközben teszik a közösségben mindennapi dolgukat. „Mozdony” Cole-t, az egykori amerikai focistát – azaz a 83-as számú, volt Puma játékost – közben erős emlékek kötik Hannoverhez, a

kirekesztettek még mindig emlékeznek rá, és körberajongják, a mára már romos stadionba betévedve pedig még egy vicces kis közjátékkal is várnak minket. Színes pályaelemekben később sem lesz hiány, így pl. nagy benyomást tett rám a kanyonokban felbukkanó letűnt(?) kor gigantikus szörnyeinek emléke, avagy a hatalmas csontvázak, melyeken alagút gyanánt átkelhetünk. Kezdetől színes termőfölkék kényeztetik a szemet, a hajón olykor rohángáló tyúkokat látni, miközben tollaik a levegőben szállingóznak, Hannover tengerpartja pedig szemkápráztatóan színes. A sorozatban most először tényleg egy merően új színvilággal álltak elő, ahol végre a zöld és sárga is dominál, de akad példa a jól megszokott, komorabb, romos óvárosra is. Technikailag főleg az új fény-/árnyék-effektusokat emelném ki, ahogy pl. gyönyörűen beszűrődik a világosság a sötét helyszínekre, avagy a lángoló helyek egyenesen fény-, illetve füstáradatban úsznak, de olyan apróságokra is figyeltek, minthogy a gépfegyver csöve vörösen izzik hosszas használat után, majd ledövel újra lehűl. A tűztől egyébként továbbra is érdemes távol maradni, de szimpla „jajveszélkezés” mellett itt már egyenesen izzik is a megégett a húsunk,





a poroltó használata pedig külön minifeladatokhoz párosul.

Tetszetősek a vízeffektek is, ellenben az továbbra sem tükröződik, a valós idejű árnyékolást pedig már az előző részben is sokan kifogásolták.

A CG-átvezetőkhöz képest egyébként fura módon (habár filmesebb hatást keltenek, elmosottabb jellegűnek hál) maga a játék bizony SZEBB. Érdekességképpen még kiemelhető az apróságokkal kibővíült karakteranimáció, melynél (pl. támadásoknál vagy kivégzéseknél) eszközöltek néhány új mozdulatot, de olyan részletekre is figyeltek, hogy a hajókabinba való belépésnél Marcus fogja a kabin vaskeretét.

Hőseink egyébként ezúttal jobban nekivették, így brutális fizikumukból többet engednek mutatni. Hatalmasak és tényleg tömegesen izmosak, de azért nem irreálisan szálkásak, így némi jövőbeli harcászati génmanipulációt beleképzelve még simán a realizmus határain belül mozognak.

Az új fajta – főleg mutáns – szörnyek engem sokszor a Dead Space, vagy nagyrészt a klasszikus Resident Evil kreatúráira emlékeztettek. Gusztustalan, szívós lények, melyek sokszor még lövés közben is továbbmútolódnak. Ha levágjuk a karjukat, tovább másznak, sőt nem csak savat köpnek, de az „alienekhez” hasonlóan szét is fröccsennek, így pl. nehezebb fokozaton a shotgun használata veszélyes taktika lehet. A főként „kórasznoknak” becézett teremtmények a gigantikus, földből kitörő csápokból másznak elő, melyeken érdemes mielőbb szétlőni a keltető zsákokat. Az áhított lávaszerű lötyi ugyanakkor nem csak az idegenek, hanem sajnos az emberek soraiban is okoz némi mutációs kellemetlenséget (de direkt nem akarok minden pontot előre lelőni).

A locustok, avagy „sáskák” ismételtelen sokszínűek, de ez már inkább a második rész érdeme. Akad persze számos különféle lény is, így találkozhatunk vadketyegőkkel, me-

lyek egyelőre csak a munícióinkat zabálják fel, de pl. a hadihajóra támadó Leviatán már kifejezetten brutális. Egy gigantikus mutáns piranhára emlékeztető polipszörny, mely nem csak könnyedén porrá zúz egy helikoptert, de még a hajót is cafatokra képes szedni, ha nem lépünk ellene időben. A locustok egyébként előszeretettel vetnek be – sokszor óriási – szörnyeket, azaz fegyverként vagy szállítójárműként használják őket, lásd pl. reaverek, vagy a rakétákkal felszerelt hatalmas alien/T-rex keverék Brumak. Ott vannak még a – talán páncél nélküli mutáns teknősré hajazó – élő ostromgépek, illetve a – nem csak lárványuknak, de mely hangjuknak is köszönhetően a főleg – lebegő bálnákra emlékeztető „sáskabárkák”, melyek újabb kalandra invitálják hőseinket az ellenséges hegyi bázishoz érkezve. Találkozhatunk még Kripta pókokkal különféle formában, melyek közül természetesen „anyuci” a legdurvább, és egy régi ismerős is feltűnik az ellenség soraiban, akit halottnak vélhettünk a második részt végigtolva.

A pozitívumok mellett némi negatívum: minimális bug azért előfordulhat, pl. mikor egy több mászás nehezéket toltak arrébb a fiúk, ám mindezt jó fél méteres távból sikerült eszközölni – biztosan Jedi erejükkel megspékelve. Nagyon tetszettek viszont a hangok, és itt most nem csak az új, filmes zenékre gondolok, hanem akár a hadihajó „bizalomgerjesztő” effektusaira, ahogy a több ezer tonnás erő hatott az acéltestre. Különleges újdonság a 3D-funkció, mely sajnos csak úgy eszközölhető, hogy a 360 két egymással párhuzamos képet generál, azaz félbevágja a képet, hogy azt megduplázza, majd a 3D-s tévé ebből már képes térbeli képet generálni. Jó hír, hogy a mélységérzet átjön, és úgy körülbelül 80 %-ra állítva

ideálisnak is éreztem a 3D-hatást, ám a felbontás, a részletgazdagság, és pláne a kép tisztasága nagyon visszaesik, a színek is túlexponáltak, szóval összességében nekem sajnos nem jött be.

Az új fegyverek között akadnak az átmeneti nehézfegyverek, pl. aknavető, vagy a szuper sniper, mely bármit egyetlen lövéssel szétrá szed, vagy ott az „aprító” minigun, melynek azt hiszem, már a neve is mindent elárul, illetve ott a kissé nehézkesen használható „hűsbárd”, mely jól bemérve még Istent is egyetlen csapással félbevágja. Akadnak még különleges fegyverek, melyeknek eddigi tapasztalataink alapján már jó előre nagy szerepet kölcsönöztek, és valószínűleg fognak is majd a multiplayer-ben. Ilyen pl. a rövidcsövű puska, mely csak közelről halálos ugyan, de úgy nagyon is. A Bayonetta egy mókás kis szuronypuska, mellyel nekirontva az ellennek felszúrhatjuk őket, illetve ott van még a különleges kis Vakondvető, mely egy föld alatt végigfutó impulzussal kellemetlenkedik a gyanútlan ellenséggel szemben. Egyébként, ha nem csatlakoznak emberi játékosok, a gép borokat vet be a többjátékos módokban, de az új feature-ökről Dzsok egyrészt már beszámolt az Előzetesben (8. Konzol), másrészt következő számunkban amúgy is egy külön cikket tervezünk szentelni a világhálón élesben is kipróbált multiplayer szegmensről.

Tapasztalati pontok továbbra is gyűjthetőek a multiplayer-ben megnyitható skillekhez, és a szokásos kampány-, illetve – 4 fős – kooperatív módon túl egy „ügyességi” változatot is választhatunk, ahol a sztori szerinti küldetésen túl a pontozás és versengés a cél. Ha mindez még nem lenne elég, a – Hák





ODST nyomdokaiba lépő – Horda mód most már Bestia móddal is kibővült (összesen 10 térképpel), ahol ezúttal a locustokkal védjük magunkat a koalíciós erők hullámaival szemben.

Élményeimet summázva a sorozat egy igazán méltó végkifejletet tudhat magáénak. Habár az első rész talán még mindig a leghardcore-abb, míg a második, és pláne a harmadik rész jóval dinamikusabb, a megfelelő nehézségi szint belövésével a kihívás továbbra is teljesen megfelelő (sőt olykor nagyon is izzasztó). Az állítólag jóval hosszabb kampány nekem azonban nem feltétlenül tűnt annyival terjedelmesebbnek, de kétségkívül színesebb/szagosabb, mint valaha, az öt felvonás pedig mindenképpen kellő kihívást és szavatosságot kölcsönöz a Gears of War 3-nak. Az újítások egyik alappillére az igazi élő környezet, és egy egészen új szívilág, másrészt pedig az igazi – I. mint – Történet, melynek köszönhetően végre jobban megismerhetjük a szereplőket, akik lépten-nyomon beszélőlogatnak egymásnak, és számos vicces közjátékot produkálnak. A magyarosításnak – és amúgy korrekt fordításnak – épp ezért megint csak nagyon örültem (de a betűk újfent túl apróra sikeredtek, így pl. 102 cm alatt igen nehezen olvashatók).

A kezdeti, a GoW-ra jellemző zártabb terek mára már egyáltalán nem jellemzőek, és a harci helyzetek is merőben mások. Mintha az első résznél még egyetlen szinten futott volna az akció, most pedig egy újabb – jelképes – dimenzióval bővült volna a játékmenet, ahol különféle újabb taktikák vethetőek be. Eltévedni képtelenség, hiszen immár külön irányvonalakkal jelzik a továbbhaladást (a szokásos Gears-es útvonalválasztás most is előfordul), a harcok még dinamikusabbá váltak a jóval döcögés-mentesebben reagáló AI-nek, azaz társainknak köszönhetően, akik egyébiránt remekül végzik a dolgukat, így tűzharcoknál valóban mintha sokszor nem is (csak) mi lennénk a történet középpontjában. Állandó jellegű, még aktívabb felélesztéseikkel egyébként is reméljük meg-



könnyítik a dolgunk, sőt még fegyvert is kérhetünk tőlük – egyedül a muníció begyűjtést nehezítették egy loknyít – ráadásul némi stratégiát is vihetünk a játékba, ha egy ellenfelet kijelölve most már egy konkrét célpont-ra irányítjuk a csapat tűzerjét. Maguknál a harcoknál amúgy is sokat lehet trükközni, pl. hordókat felrobbantani, vagy kapcsolókkal a fedezéket földbe süllyesztve meglepni az ellent, viszont jó tanácsként mi magunk is alaposan válogassuk meg a biztonságosnak vélt rejtékhelyeket, ugyanis legtöbbjük immáron nagyon is rombolható. Szintén jót tesznek a hangulát a jóval gyakoribb boss harcok, amelyeknél különleges taktikákat kell bevetni, ám akadnak lopakodó részek is, ahol pl. likvidálni kell az őrt, mielőtt az hadót futna (ellenben ha minket céloznak be sniperrel, egy pittyegés figyelmeztet a valószínűsíthető halál előtt). A lövöldözésen túl számos minifeladat is vár ránk, nem mellesleg kifejezetten gyakorivá vált az eszközhasználat, sőt még a Lost Planetre hajazó kis rakétás/gépfejtűveres

meches részek is akadnak, de eleve számos objektum reagál, több minden vizsgálható, sokkal több minden szétlőhető, és továbbra is akadnak begyűjthető jegyzetek, hasznos háttérinfókkal.

Röviden és tömören a Gears of War 3 az eddigi legkreatívabb rész, melyet a széria végére igazán kibontakozhatott. Ha akkor, az első epizód idejében így ebben a formában jelent volna meg, az minden további nélkül full 10 pontos értékelést jelentett volna. Mára azonban, ha nem is feltétlenül több, de bizony nem is kevesebb, mint egy pazar befejezése a trilógiának. Folytatás a következő generációban (reméljük)...

GEARS OF WAR 3

9

Krisz

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Epic Games
Multiplayer: 2-10 fős Online: 2-10 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

Milyen egy elátkozott kereszties hadjárat? Átkozottul jó!



Danze de Bayle ezért csatlakozott Baudouin de Landres seregéhez, amikor az Ilron vára ellen vonult. Ebben a kalandban már te is részt veszel az első pályákon, amelyekben nyílzápor, kardvívás, várostrom és egyéb halálos nyálánságok várnak rád. Amennyiben férfi módjára helyt állsz, Danze-t biztosan besorozzák a Szentföldre igyekvő kereszties seregbe.

A másik főszereplő a hangzatos Esteban Noviembre-nevet viseli. Egy harcedzett férfit tisztelhetsz személyében, aki becsülettel küzd Danze mellett, ám nem büszkélkedhet mákuáttal múlttal. Ugyanis leginkább tolvajként tevékenykedett a Spanyolhonból származó jóember, de a fiúval való találkozás megváltoztatta általános hozzáállását. A történet idején már szentül hitt abban, hogy valami nagy és némes célt hivatott szolgálni. Esteban felett akkór kaphatod meg az irányítást, ha egy haveroddal kooperatív módban tolod a játékot. Mondanom sem kell, hogy ez mekkora móka! Sajnos erre csak ugyanazon a gépen volt lehetőségem, az online nem működött. Sokakat persze zavar az osztott képernyő, de egy baráttal vállalva harcolni mindig hangulatosabb, mint magányosan küzdeni pályáról-pályára.

Harcra fel!

A két férfi fegyverei és harcmodora között nincs számottevő különbség, de ez nem jelenti azt, hogy a játékmenet egysíkú vagy unalmas lenne. Egyáltalán nem! Már az első fejezetekben kiderül, hogy a csaták a bábbolnai csirkekombinát csúcsra járatott feldolgozóüzemét idézik. A két lovag látványos koreográfiát bemutatva vág rendet az ellenség soraiiban. Nem kell aggódni, mindez könnyed irányíthatósággal párosul. A játék okosan, a történet fonalát felhasználva avat be a kezelésbe. Először megtanulod a gyors keresztirányú kardcsapásokat, majd elsajátítod azt is, hogy miképp sújts le függőlegesen, és hogyan védekezz. Kicsivel később, egy lovagi torna keretében újabb

A tökök reklám-nélkülözhetetlen: Gyakreg alá hatoló marketing nélkül bele se vágunk! Gyerekek, kell a felhajtás!

A legtöbb felsőkategóriás játék ma már a felkiáltások mentén lép a nagyérdemű elé. Nincs is ezzel semmi gond, hiszen az izgott gamer-társadalom mélyen letűdözve szív magába minden elhullajtott információt a hön áhitott produkttal kapcsolatban. A probléma inkább ott kezdődik, amikor az ígért ellenére a játék felét sem nyújtja annak a sok szépnek és jónak, amelyek miatt nyálcsorgatva felepedsz a képernyő elé. Nem erről volt szó kérem szépen, mondja ilyenkor a veterán kontrollerharcos. Minket becsaptak! Szerencsére van számos ellenpélda is! Léteznek játékok, amelyek szolid marketinggel, surranópályán állnak rajthoz a kiadók nagy versenyében, ám megjelenésük után mégis felléphetnek a dobogóra. Ez az a szerencsés eset, ahol aranyba öntött reklámkampány helyett a minőség adja el a játékot. Ilyen volt a közelmúltban a Shadows of the Damned, vagy korábban például a Ninja Blade. Most pedig megtudhatod, miképp teljesít a szintén csinnadrattától mentesen érkező The Cursed Crusade. Annyit elárulhatok, hogy a kereszties háborúban edződött templomos lovagok története mindenképpen éremséyes.

A szereplők

Engedd meg, hogy először bemutassam a szereplőket. Mindenképpen érdemes megismerned őket, mert ha szereted a hack'n slash (ízes anyanyelvünkön: üsd's'vagd) típusú vérbő akciójátékokat, akkor vélhetően sok közös kalandban lesz részetek. Egyik hősöd Danze de Bayle, aki ránézésre olyan, mintha ötvözték volna a Devil May Cry-ból Nerót bármelyik aktuális fiúegyüttes egyik hadviselt tagjával. Ám szerethető, szimpatikus karakter. A fiatalember éppen

mélyponton van. Apja nyomtalanul eltűnt a harmadik kereszties hadjáratban, és édesanyjától is örök bűcsüt kellett vennie. Bezzeg a rokonok azok ott voltak! Az aljas hozzátartozók kaptak az alkalmon, és a hagyatéki tárgyalást mellőzve kiforgatták a fiút minden vagyonából, elvesztette a földjeit és kastélyát. A pörül járt Danze nehezen talált volna a XII. század végén megfelelő jogorvoslatot problémáira, így inkább más életet választott. Magára kanyarította édesapja templomos köpönyegét, és a vörös színű keresztet büszkén viselve maga is a Szentföldre indult. Egy dolgot nem értek: ha a fiú a középkori gardróbban megtalálta apja köpönyegét, akkor vajon az illoőbb Bayle miben ment el csatázni? Talán volt neki egy kereszties tunikája a terepre, és az ünneplő köpönyegét hagyta otthon. No mindegy, a lényeg, hogy a fiú az apja nyomába eredt. Van azonban egy kis bökkenő! Attól, hogy valaki fehér posztót ölt, még nem lesz kereszties lovag. Ki kell azt érdemelnit! Az ifjú





trükkök következnek: jól irányzott rúgással kibillentheted ellenségedet az egyensúlyából, vagy kitérheted a kardcsapás elől, ilyenkor a rád támadó katona a lendületét veszítve egy pillanatra védtelenné válik. Rengeteg különféle stílus áll a rendelkezésedre, ráadásul a mozdulatok a fegyvered típusának megfelelően változnak. Azért jobb, ha felkészülsz! Itt bizony folyik a vér rendszeren. Ne lepődj meg, amikor Danze elkaszája támadója lábát, majd nemes egyszerűséggel a földön fekvő hátába állítja a kardját. Amikor pedig lándzsa van nála, precíz mozdulattal szúrja át az ellensége torkát. Brutális? Igen! Anyukákat sokkoló? Biztosan! Élvezetes? Nagyon!

A harcrendszer sokkal megfontoltabb, mint például a „gyors gombnyomogató” God of Warban. Érezned kell az ellenfeleid mozgását. Védekezz, cselezz, támadj! Minden összecsapás egy halálos tánc, amelyben egy rossz mozdulatért a véreddel fizetsz. De néhány perc után elkapod majd a ritmust. És ekkor válik a The Cursed Crusade igazi élménnyé! Többféle karddal, fejszével, pajzsral, buzogánnyal és lándzsával küzdhetsz, illetve kétkézes harc esetén ezeket kombinálhatod is. A fegyverek azonban kopnak! Aktuális állapotukat ellenőrizned kell, mert néhány összecsapás után még a legpengébb kard is kicsorbul. Sőt! Ha nem figyelsz rá, el is törik. Hidd el, hogy egy szál markolatot szorongatva jelentősen csökken a sikerélmény a csataterén. Érdemes ezért folyamatosan beüjtani a harcműzőről a megfelelő szűrő- és vágószerszámokat.

Elátkozva...

Megmagyarázhatatlan divathullám járja át mostanában a kereszties lovagok világát. Valamiért mindegyikük kitérőt tesz, hogy szerett világunkat elhagyva megjárjon mindenféle elátkozott, pokolbéli helyet. Már a Dante's Inferno című szereplője is alászállt a tűzes bugyrokba, ám az ő utazását inkább kórházra terít a játék alapjául szolgáló mű első éneke. Danze de Bayle is képes kilépni megszokott környezetéből. A fejlesztők elmondása szerint ilyenkor a saját világunk és az utánunk következő határán jár. Itt maga a Halál vár az elátkozottakra, hogy lelküket a pokol mélyére rántsa. Ahová valók... Nem túl fényes kilátások. Főhősöd ide szerencsére csak rémálmok formájában jut, legalábbis a játék elején. A cselekmény persze indokolja a furcsaságokat, de már épp eleget beszéltem a történet elejéről. Nem szeretném a végét is feltárni, mint ahogy egy filmet sem mesélnék el, mielőtt megnéztél volna. A lényeg az, hogy Danze-t bármikor átválthatod „Cursed”, azaz elátkozott módba. Ilyenkor ugyanazon a helyszínen marad, de mégis átkerül az említett másik világba, amelyben pokolbéli tüzek égnek és láthatóvá válnak a helyi démonok... Helyiek vagy bejárók,

nem számít! Likvidáld őket! A váltás két okból is fontos. Egyrészt a lovagod ilyenkor erősebbé és gyorsabbá válik, és néhány mágikus képességre is szert tesz. Másfelől gyakran előfordul, hogy a csak úgy juthatsz túl egy pályán, ha ebben a világban keresed a megoldást. Két alkalommal is előfordult, hogy negyed óráig csak bolyongtam és nem lelkem a továbbvezető utat. Néhány nem ide illő jelzős szerkezet elmormolása után átléptem Átok-módba, és percek alatt kiderült a turpisság. Így megtanultam a leckét, és ezt javaslom neked is: amennyiben valahol elakadsz, ne felejtis átváltani! Talán most felmerül a kérdés: miért nem Cursed-ben vittem végig a játékot? A válasz egyszerű. A folyamatos Átok-világ nem tesz jót szegény Danze lelkének. Szóval csak finoman, módjával!

A fejlődőképes hős

A The Cursed Crusade különleges akciójáték. Műfaja ellenére egész kidolgozott fejlődési rendszerrel kényeztet, ha a tapló lovagból kifinomult templomos kívánsz faragni. Ehhez egyetlen dolgot kell gyűjtened. Meg fogsz lepődni: tapasztalati pontokat! A játék folyamán bármikor beléphet az egy-két részre osztott menübe. Itt hősöd képességeit fejlesztheted egyfelől az Erő, Átok, Fegyver, Páncél és Regenerálódás pontjainak növelésével, másrészt a különböző fegyverekhez kapcsolódó újabb és újabb mozdulatok elsajátításával. Erre szükséged is lesz, mert a játék egyre keményebb kihívás elé állít. A nehézségi fokot egyébként mind a 36 pálya előtt állíthatjátok azon játékos-társaim, akik mégsem akkorá spílernek, mint amilyenek a fórumokon hazudják magukat. Sajnos a tesztelés idején még nem működtek a szerverek, így nem volt lehetőségem arra, hogy a multiplayer részt is kipróbáljam. A menü alapján egyetlen opció lesz, amelybe becsatlakozhatsz a gyors játékon keresztül, vagy beléphet egy barátod által kreált pályára, esetleg te magad is generálhatsz játékot.

Igazán szemrevaló

Hányszor kellett már kompromisszumot kötni lézertől duzzadó poligonok, állkopiantós látványvilág, de gyengécske történet. Vagy! Zseniális cselekmény, de haláltépig húzott másoly az erőtlén grafika láttán. Ugye tudod, miről beszélünk? Most azonban nincs sirás, nincs panasz! Az itt látható képek elárulják, hogy a játék pofás köntösbe bújtatva regél egy remek kis sztorit. Vannak persze hibák is, amelyek levontak az összértékből. Ilyen a falon átlógó kard. Vagy a víz, amely úgy néz ki, mint egy világoskék zselé. Furcsa

volt az a helyszín is, ahol előttem állt egy lépcső, de egy méter sem haladhattam rajta, amíg az utolsó ellenfelet le nem győztem. De szerencsére a hibák nem túl zavaróak a sok pozitívum mellett. Mert itt életre kelnek a középkori várak, átérzed a harcok emberlelenségét. A súlyos pengék cseréget, a kifröccsenő vér látványa, a nyilzapor pattogása pajzsodon... Erről van szó! A játék elhozza neked a háborúktól terhes középkor felkavaró brutalitását. Szükség van erre? Az biztos, hogy az erőszakos videójátékok ellen tiltakozók ismét zsíros táptalajra találnak. Engem ezek a károgoók nem érdekelnek. Téged se érdekelnének. Mert mi tudjuk, hogy ez csak egy játék! Annak viszont nagyon jó! A The Cursed Crusade-et ennél lovaggyátom, mert megérdemli, hogy belépjön a nemes címek közé.



THE CURSED CRUSADE

3

Szása

Kiadó: dp Entertainment
Fejlesztő: Kyriacou
Multiplayer: 2 fő Online: 2 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

Egy üdülősziget, ahol a bronzbarna, bikinis lányok helyett zombik tépnek szét



Vélhetőleg minden, legalább minimális rutinnal bíró videojáték-tesztelő már egy hónapra előre jól tudja, hogy a soron következő magazin terméséből mi lesz az a cím, ami leginkább neki való, amihez éppen (!!) a legnagyobb kedve lenne, és hogyan is állna neki a tesztelésnek, vagy akár magának a cikknek. Jobb esetben lesz is lehetősége arra, hogy aztán a tervek szerint vesse bele magát a tapasztalás sűrűjébe (bár azt jegyezzék meg, hogy soha, semmi nem úgy történik, ahogy azt előre eltervezték), rosszabb esetben pedig szomorúan konstatálja, hogy az évek óta várt, top kategóriás hájtek FPS helyett végül a real time papucsállatka-nevelő szimulátort dobta a gép, ami kevesebb élvezettel, ámde sokkal nagyobb kihívással is jár – elvégre jó játékról, régóta nagy lelkesedéssel várt játékról mindig könnyű írni, az igazi művészet az, ha a palacsintába kerülő trutyit is olyan gusztusosan adja elő az ember, hogy a cikket olvasónak az étvágya talán nem is jön meg attól, de legalább végigolvassa a tesztet, ahelyett, hogy már annál a résznél továbblapozna, hogy „pupa-papá-pacsáll...., áá, hagyjuk”. Most jöhetne egy nagy csavar, és lehetne kicsit brillírozni, de nem okozok csalódást, elvégre ami zombikkal kapcsolatos, és ami némileg is közelít a horrorhoz, az nálam köztudottan szívesen látott vendég, így aztán ha kihívással nem is küszködtem (bár a program egy-egy pillanata megzisztott), de legalább jó előre tudtam, hogyan is állok neki az egésznek, és miképpen járom be a virtuális világ első, kifejezetten sandbox alapú, belső nézetes akció/RPG köntösbe bújtatott, élőhalottakkal benépesített szigetét.

Nyaralás alatt

A leginkább a „Völgyek szigetére”, avagy Mauira hajazó Banoi első blikkre teljesen átlagos trópusi sziget, amelyen jól szituált, biztos egzisztenciával rendelkező fiatalok mulatják az idejüket az esti partiban, aminél már-már mindenki matt részegen, begyógyaszterve fetreng, miközben a színpadon az ügyeletes repstár üvölti, hogy „húdújuvúdúbijács” (ami egyébként tök jó nóta, pedig én nem vagyok nagy rajongója a műfajnak) – az idilli kép akkor töredezik össze menthetetlenül, mikor már ezen kezdő intro alatt is belecsúfít abba pár húst zabáló zambi, akik a tömegben átverekedve egyből leendő táncpartnereik nyakára vetik magukat. Igazából mindezt átlagos szemlélőként már nem nagyon nézzük végig, inkább bedőlve az ágyba reggelig szunyókálunk, amikor is belecsapva a lecsóba rájövünk: a szállásunkat jelentő hotel sötét folyosóin ölég' ronda alakok támolynognak, ráadásul meg is tépkednének minket, ha nem futnánk éppen Sinamoi, a játék egyik központi karakterének karjaiba, aki előszeretettel gyűjti maga köré a túlélőket. A sztorit négy főszereplővel vihetjük végig, akik némileg

(bőrszínben, fizimiskában, mellméretben, fegyverhasználatban – de tényleg, egyikük mondjuk a szűrő-, míg másikuk a zúzófegyverekkel bánik jobban) ugyan eltérnek egymástól, de egyformán jól kezelhetők, attól függetlenül, hogy a két macsó srác egyikével, vagy éppen a csajokkal esünk neki a kampánynak.

Amennyiben megváltak a beállítások, be

lett készítve a kakaó és a ropi, neki is lehet indulni a nagy kalandnak, ami a kezdő hotel-affért követően a tengerparti bungalóknál folytatódik, és ahol... Öszintén szólva kicsit tágra nyílt a szemem. A kedvcsináló gameplay bemutatók után fel voltam készülve minden földi jóra, de amit a Dead Island már az első pillanatoktól nyújt, arra szerintem senki nem gondolt igazán. Mesés szépségű szigetvilág, amelynek tengerparti házikójából kilépve egyből pár zombival akadtam össze. A kezembe kapott evezőt még az építményben ragadtam meg, így nem kellett védtelenül szembeszállnom az élő húsra éhes hordával. Gombok próbálgatása, kicsit elsuhintok támadóm feje mellett, de semmi baj, nem bánt az, csak megköstöl... kicsit meg is török a lapát feje, miközben ragadós massza borítja be a csapások után. Ellenfelem pedig földre kerül, de már jön-



nek is a többiek, így az egyik földön heverő hullából tépem ki a beleállított falécet, amellyel ritmusra ütöm és vágom a hullák fejét, miközben a Queen Don't Stop Me Now című száma szól (jó, a mosolyodból ítélve nem ez az első találkozásod ilyen „haláli” hullákkal). Sinamoi megmentve, innentől ő adja a fő küldetéseket, mint például azt, hogy a bungalókön átverekedve megszerezem az életmentő-torony kulcsát, amelybe bejutva végül óvóhelyre tehet szert a túlélők csoportja (köztük a játékoskal). Most mit mondjak? Csak ezzel az egy (és első) küldetéssel eltöltöttem vagy egy órát. Felfedeztem a partot, jajveszékelve szaladgáltam az innen-onnan előtámolgyó, az öltözőszekrényeken tam-tamot verő élőholtak elől, össze-vissza rugdostam az egymáson kicsi a rakást játszó hullákat, majd egy lépcső tetejéről gyönyörködtem a tájban – zöld lombok mindenfelé, amelyek közt a szél homokot fúj át, kéklő tengervíz, hegyek és dombok. Csak álltam ott, és azon gondolkodtam: ezt is megéltük... zombis kalandjáték belső nézetből. Elmékedésemből néhány elhaló hörgés, meg némi emberi sikoltozás zök-kentett ki, jelezvén, hogy ámuldozás helyett inkább játszani kéne. Küldetés rövidesen teljesítve, mentőhely megszálva, jöhetnek a komolyabb megbízatások.

Kalandozás

Onnantól kezdve, hogy az alap feladatok megvannak, szabadon választasz, merre indulsz el, és kinek segítesz. Amennyiben nem akarsz a túlélőkkel és ügyes-bajos dolgaikkal foglalkozni, megteheted, hogy csak úgy vándorolatsz, gyilkolod a zombikat, gyűjtöd a fellelhető tárgyakat és fegyvereket, de az igazi kihívás az, amikor bevállalod xy kérését, miszerint el kell hozni egy itt-ott elhagyott személyes tárgyát, vagy éppen meg kell keresni a feleségét, miközben a fő sztorivonal is rengeteg fontos feladatot rejt – juss el a világitótoronyba, indítsd be a generátort, stb. Persze mindezek közben egyre nagyobb területet fedezel fel, egyre több embert ismersz meg, és ezzel együtt egyre több lesz

a feladatod is, azonban mindez nem időre megy, nem vagy rákényszerítve semmire sem, ezért aztán mindenki a saját vérmérséklete és kedve szerint utazgathat az üdülőparadicsomban. A legnagyobb poén azonban, hogy a kezdetekben megismert, bemutatókban is látott zöldellő tengerparti övezet csak a jéghegy csúcsa. A sziget hatalmas. Értsd: óriási. Már a korai helyszínen bókászással is el lehet verni vagy hat-hét órát, és akkor még nem számoltuk hozzá azt a rakás egyéb térképet, ami még bekerül a képbe. Lezuhanat gép a dzsungelben (dzsungel basszus, és tényleg az, nem csak annak van csúfolva), visszatérés a szállodába (a garázsban minden zombis horror leghatásosabb jelenete elevenedik meg), templomi kaland a nagy területű városban, és még sorolhatnám tovább, ha azzal nem rontanám a felfedezés örömét. Ezek közül mindegyik ki is lett dolgozva, és valóban olyan képet mutatnak, hogy szó nélkül elhiszük, a lengyelek marandóit akartak alkotni, és ezért mindent meg is tettek – ráadásként egyéniséggel is rendelkeznek, így új ellenfeleket is megismerhetünk (pl. mutálódott zombik, amelyek speciális tulajdonságokkal bírnak, vagy éppen a rablók csapatai, amelyeknél általános a löfegyver használata, ezzel legalább akkora kihívást nyújtva, mint a dülöngélő, hadonászó hullák esetében). Bár az a kardióknak is jól tesz (jutalmaz a program a megtett távok után), nem csak gyalogszerrel (vagy az itt-ott elhelyezett térképeken lévő gyorsutazással) közlekedhetünk, de (egyébként tök ugyanúgy kinéző)





terepjárókba is pattanhatunk, majd azokkal zúzhatunk végig a kanyargós ösvényeken, hogy az azokon keresztül átmolygó hullákat a motorháztetővel tanítsuk mőresre (ezért és még sok mindenért szintén jutalmaz a program). Nem mellesleg, ahogy azt a bemutatókban már láthattuk, ha berepedezik a szélvédőnk, csak lazán megkocogtatjuk a maradékát, hogy az is kiessen, és így kicsit szellősebbé téve a verdát furikázunk tovább. Nagyon hangulatos.

De a Dead Island előnyei nem merülnek ki a környezetben, és a hatalmas, bejárható területben. Ahogyan mondjuk a Dead Rising esetében már megszokhattuk, itt is majd mindent fegyverként használhatunk, bár az említett játékkal ellentétben valamivel reálisabb keretek között, így mondjuk nagy általánosságban a szűrő-, vágó-, ütő eszközök (no meg a lőfegyverek, természetesen) azok, melyek alkalmasak a zombik gyepálására. A játék minden „gyilkosságot”, minden sikeres missziót XP-vel honorál, és az pedig egészen komoly fejlesztésekre költethető – karaktertől függően erősíthetünk a támadásainkon, növelhetjük a regenerálódási esélyünket, vagy éppen pontosabban célózhatunk (és nem csak a lőfegyvereknél, hiszen ellenfeleink tökéletes sebzési modellt kaptak, ennek köszönhetően egy vascsővel eltörheted a könyöküket, egy hentesbárd segítségével a kezüket és fejüket vághatod le stb.). Sok-sok lehetőség, három csoportba osztva, emberenként változó opciókkal. Mindezen elsoroltak mellé jön még a fegyverek pénzből történő javítása, fejlesztése és kombinálása (ezúttal is alkalmazható a közkedvelt szöges ütő, de akár áramot is vezethetünk a bozótívágónkba), amit a mindenfelé elhelyezett munkaasztalokon lehet elvégezni, plusz a rengeteg lootolás, ami az RPG-fanoknak fog sok örömet okozni – és lassan ott tartunk, hogy kismillió olyan



tényezőt soroltunk már fel, ami önmagában is emelni szokta egy játék élvezeti szintjét, nemhogy így együttesen.

Multi

De jöjjön a legjobb: a Dead Island négyen is játszható, természetesen csak system link segítségével, vagy online. Az pedig hagyján, hogy a sok helyütt az előrendelőknek osztogatott Bloodbath Arena elnevezésű DLC pont erre a többjátékos mókára lett kiélezve (amolyan horda mód, amelyben a hullámokban támadó élőholtakat kell aprítani), de az alapjáték sima multi módozata a teljes sztorit rejt magában, csak éppen kooperációs változatban. Avagy három társaddal nyomhatod le az egész játékot, amennyiben kedvetek és időtök engedi, ami azért nem kis pluszt jelent az amúgy sem gyenge tartalomhoz. A Techland már a Call of Juarez: The Cartel esetében is bizonyított a többjátékos móddal, ám a Dead Island ennél jóval többet takar, elvégre a négy eltérő karakter remekül kiegészíti egymást, pótolják a másik hiányosságait, a hatalmas nyílt terepnek, és a rengeteg lehetőségnek köszönhetően pedig száz százalékos szórakozás vár mindazokra, akik többedmagukkal esnek neki a kampány ezen változatának.

Momentán jómagam a megjelenés előtt egy héttel a forgalmazóval, és két tesztlő kollégával (más magazinoktól) álltam neki

a multi kipróbálásának, aminek az lett a vége, hogy a mázskálás, misszióteljesítés, tömegpusztítás mellett olyanokkal szórakoztunk, hogy egy strandröplabdát rugdostunk egymásnak, vagy éppen kipróbáltuk, mi van akkor, ha egy négyszemélyes autónál nem az ülésen foglalunk helyet, hanem mondjuk a motorháztetőn próbáljuk ki a rodeózás veszélyeit. Mondanom sem kell, hatalmas röhögés közepette fejeződött be a móka, miközben felváltva kötöttünk ki a susnyásban. Hiába no, ezért jó a többjátékos mód – nincs párja az emberi játéktársnak. Örömteli dolog, hogy a lobbij jól működik, laggal alig találkoztunk, ráadásul egész intelligensen működik a leosztás, csoportosítás, hiszen hasonló szintű karaktereket párosít a szerver, mindamelllett online társak mellé verődve ugyanúgy fejlődsz te is, és a felszedett tárgyak sem tűnnek el, ha kilépsz a partiból.

Pro...

Olyan sok jót mondtam már, de szívesen áradozom. Bízom benne, hogy a The Cartel csak egy gyenge, a legrosszabb pályát mutató próbaverziókhöz hasonlítható technikai demonstráció volt a Techland részéről, amelyet a kiadó sajtolt ki belőlük a franchise eladhatósága miatt, miközben a srácok javában a zombis sziget megjelenítésén dolgoztak, és ezért lett olyan az



említett produktum, amilyen. Imáim pedig meghallgatásra találtak, elvégre bár a DI is kicsit olyan lett, mint a legtöbb nagyon várt, nagyon beharangozott játék a régióból (gusztos sült a hatalmas, aranyozott tálon, csodálatos körítéssel, ám közelről szimatolva csak bűdös az az olcsó hús), talán ez került idáig a legközelebb ahhoz, amit a fejlesztők eredetileg megálmodtak. Néhol alacsony felbontású, de hatalmas és így is mesés, élő táj, nagy területű város és tengerpart (meg a többi), mindezekhez arányaiban illeszkedő szavatoság (ha nem rohansz, kiélvezel mindent, és időnként kóborolsz is egy kicsit, simán megvan a 20-30 óra) az alaptartozék. Mindezek mellé pedig olyan dolgok jönnek ráadásnak, mint az elég jó karakterek és szövegek, a meglepően hosszú sztori, amely ősi valláshoz, vírusokhoz vezet el a kitaró játékost, plusz ott a korrekt fizika, a karakterfejlődés, a harc közben bekapcsolható őrző, a fegyverek

nyújtotta változatosság, a remek coop, a pénzügyűjtögetés (majd vásárlás és csere), a sok kis mellékes küldetés.

...és kontra

Persze nem lehet mindig minden fenéig tejfő, így tesztünk alanyának is megvannak az árnyoldalai. Némileg (nem végesen, főleg nem a méreteihez képest) bugos a játék (beragadások, technikai hibák), plusz időnként talán unalmassá válhat a szimpla, szkriptelt, csőfolyosós lövöldék kedvelőinek, elvégre előfordulhat, hogy félóránál sétálgatsz, miközben ötpercenként hasonló zombik hordait teszed el láb alól – igen, valamennyire sajnós ismétlődnek a fizimiskák, ahogy már említettem az autók is (mondjuk a páncélozott járgány hibátlan, főleg a generálózás után, amikor is simán beleillik a zombifilmek meneküléshez használt, tömegpusztító járgányai közé). Azonban azt figyelembe kell venni a vásárlás előtt, hogy a Dead Island nem egy átlagos, minden pillanatban akciódús hentele, inkább olyan, mintha a Dead Rising-et összeadnánk az Oblivionnal (amelynél a belső nézetet kötelezővé tesszük), majd az egészet nyakonöntenénk egy kis Left 4 Dead-del (négyes harc, mutáns „szörnyek”) és Borderlands-szel is – akció-RPG, méghozzá egy zombikkal teli szigeten. És ez nem mindenkinek fog bejönni.

Nem utolsó sorban ott az a furcsaság, amit a respawn-rendszer terén sikerült megalkotni – tulajdonképpen halhatatlanabb vagy a zombiknál, hiszen ha megölnék, öt másodpercet számol a program, majd pár méterrel az elhalálozásod helyétől újraéledsz néhány dolláros megvonással, és folytathatod a kalandot. Amatőr húzás, nulla kihívás.

Prológ

A Techland nagyjából sikeresen vette az akadályt, pedig nagyon féltém,

hogy túl nagy fába vágták a fejszéjüket. Már a kezdőmenü is igényes, stílusos, és ez igaz a teljes játékra is, amely műfajában szinte

egyedülálló, nem mellesleg pedig rendkívül változatos, minőségi és szórakoztató darab. Jó kis zenék, nagyszerű pillanatok, a zombifilmek legnagyobb jeleneteit idéző akciójeleket, amelyekben te lehetsz a főhős (azért néha a frászt hozzák az emberre a szaladó, hörgő, üvöltő élőholtak, amelyek egyszer Az élőhalottak éjszakájából, egyszer pedig a 28 nappal későbből lépnek elő – jó, utóbbiban ugye fertőzöttek voltak, de a mozi alapjai a zombifilmekben keresendők), ráadásul pedig a teljes program kapott egy hatalmas adag ráhatást a nyolcvanas évek olasz zombifilmes stílusából. Mindez nagyon megnyerő, és nagyjából azt élhetjük át, amit akkor tapasztalhatnánk, ha egy trópusi szigeten töltenénk a vakációnkat, mikor kitör egy zombifertőzés. Szerencsére egyikünk sem tudja, az milyen lehet, de a könyvek és filmek alapjain kábé így képzeljük el. Persze emlékszem, amikor a nagy port kavará, részben visszafelé játszott CGI-trailer reflektorfénybe került, mekkora felhőrdülést okozott a kislány szerepeltetése, majd zombifikálása – a hazai gamer sajtó egyik prominens képviselője is együtt nyomta a hallgatóság egy részével, hogy ott rohadjanak meg a fejlesztők, ahol vannak, és bukjon meg a játék, zárják be a stúdiót, mert mégis mit képzelnek, hogy gyereket szerepeltetnek a bemutatóban...

Akkor most a végső előtt állunk meg egy azt megelőző szóra... a Dead Island köszöni szépen, él és virul, sőt átlagban nagyon jól teljesít, és bár a gyermek szerepeltetésének ötlete abszolút el lett vetve (a játékban max említést tesznek megbetegedett, lázas gyerekekről), köszönhetően a muszájszerűen hóbörgő rétegnek, azért annyit üzennek az említett csoportosulásnak, és a fentebb kiemelt kollégának, aki egykoron még velünk, játékosokkal egy csónakban evezve hűlyezte a GTA-t betiltó ausztrál cenzorokat, hogy mondja el utánam, és jól rágja meg a következőket: **ez nem a valóság, csak egy videójáték.** Abból pedig igazán remek, formabontó példány!

DEAD ISLAND

8

Kiadó: **Deep Silver**
Fejlesztő: **Techland**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **2-4 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

Böjtös Gábor

STARFOX 64 3D

Napos, meleg, nyugodt szeptemberi délután volt, egy átlagos hétköznapon. Hazaértem a munkából, majd szorgosan végeztem napi teendőimet, amikor megszörrent a telefonom, a vonal túlsó végén pedig Bőjtös Gábor régen hallott, kedves hangja fogadott. Csodálkoztam is, hát még azon, amit mondott, pontosabban kért. „Van kedved írni a Konzol Magazinba?” – kérdezte, amire kapásból, gondolkodás nélkül mondtam igent. A nosztalgia minden ellenvetésemet lefegyverezte. Nem mondom, hogy nem féltem, mivel évek óta nem teszteltem játékokat, ráadásul az elmúlt időszakban „hardcore-RPG-konzolfan”-ból visszaváldtam egyszeri, kazuál Wii-játékoská, aki egyszer-ször az öreg kecskéhez hasonlóan még megnyalja a sőt, de már távolról sem a konzolozás tölti ki a mindennapjait. Hiába, az élet más területek felé sodort. A kihívás azonban vonzott. Megmaradt félelmeimet Gábor két dologgal oszlatta el teljesen. Egyrészt azt mondta, olyan ez, mint a biciklizés, nem lehet elfelejteni. Igaza volt. Másrészt nem akármilyen játékot adott a kezembe, hanem a legendás Star Fox 64 3DS-változatát. Innentől pedig ment minden, mint a karikacsapás!

A Star Fox, a repülő akciójátékok királyának első része 1993-ban jelent meg SNES-re. Leírhatatlan hangulata volt, az első 3D-s anyag, amivel találkoztam. Akinek még emlének a Mode 7 és FX Chip szavak, azok tudják micsoda minőséget képviselt a program. De nemcsak a grafika, hanem a játékelmény miatt is kiemelkedő volt a Star Fox, ami a sikerének kulcsát jelentette. A mai napig ez az egyik lehangulatosabb repülés-lövöldözős retro stuff. A siker után SNES-re készült ugyan egy folytatás, azonban a Nintendo 64 megjelenése miatt ez a rész nem került kereskedelmi forgalomba. A SF2 bizonyos részeit így a N64-re megjelent folytatásban, a Star Fox 64-ben (Európában Lylat Wars címen jött ki) használták fel. A SF64 méltó utódja

volt SNES-es társának. A hangulat, a repülés élménye, és a rezgő kontroller tette felejthetlenné a programot – ne felejtjük el, ez volt az első játék, amely rezgő funkciót használt az irányítóra vezetve.

A Nintendo a 3DS-re kiadott Star Fox-szal egyszerre két tábort is megszólít. Egyrészt azokat, akik annak idején a N64-verzió (esetleg SNES) szerelmesei voltak, másrészt a mai, fiatalabb játékosokat, akik nem ismerték a régi epizódokat. A 3DS-verzió a retro és modern igényeket egyaránt kielégíti. A kazi az öreg rókáknak nosztalgikus remake lesz, amíg az újak élvezhetik a felturbózott grafikát és 3D-s hatású élményt.

A program hangulata, a játékelmény továbbra is a csúcson van, néhány pálya alatt fel lehet venni a ritmust. A szintek változatosak, a tempó feszes, nincsenek üresjáratok, az akció folyamatosan pörög a képernyőn. Számomra nagyon fontos volt, hogy a SF megmaradt jellegzetesen 8-16 bites programnak. Nem a grafikára, sokkal inkább a játékelményre gondolok. Repülsz vagy haladsz egy rögzített irányba, harcolsz az ellenséges gépek ellen. A pályák végén egy boss fogad, akit először reménytelennek tűnik elintézni, amíg rá nem jössz a gyenge pontjára, utána viszont pillanatok alatt zúzódt szét. Ismerős? Épp, mint SNES-en! De kell ennél több? Biztos érdekesebb lenne, ha mondjuk nagyobb lenne a mozgásszabadság, nem pedig egy képzeletbeli csőbe vagy kupolába zárva haladnánk, de az már nem a Star Fox lenne. Ennek az anyagnak pont az a lényege, az eszenciája, hogy egy előre meghatározott úton haladunk. A hangulat pedig minden esetleges hiányosságért kárpótol. Változatos járgányokkal kerülgetjük az aszteroidákat, vagy egyéb akadályokat, rakéták elől menekülünk, power upokat veszünk fel, trükközünk a levegőben, miközben a többiek üzeneteit hallgatjuk. Engem ez a retro-játékelmény megfogott.

A grafikai teljesítményben a program azonban jóval túlszárnyalja a 16 bites minőséget. A SF64 felújítása kiválóan sikerült. A program nagyon szépen használja ki a 3DS képességeit, az új változat még talán a korábbi N64-verziónál is szebb. A 3D-s hatás az elején furcsa, de megszokva annál látványosabb, a helyszínek pedig nagyon jól mutatnak. A havas pálya kifejezetten gyönyörű, de a többi is tartogat látványos meglepetéseket. Az ellenfelek mérete és részletes kidolgozása előtt pedig le a kalappal. Egyedül a semmiből feltűnő nagyobb objektumok, és a néha felpörgő akció – amikor sok dolog mozog egyszerre a képernyőn – alatti lassulás róható fel hibának. Nagyon tetszettek a változatos élményt és kihívásokat tartogató szintek. Menetközben választhatunk érdekes és izgalmas alternatív küldetéseket, ha pedig megunjuk ezeket, vannak egyéb játékmódok (pld. Survival, Point Battle, Time Battle), és még négyen is lövöldözhetünk.



A játék irányítása kiváló. A mozgásérzékelős gyro-módot én mondjuk nem tudtam megszokni, de a hagyományos változatban a járművek kezelése tökéletes. Néhány perc alatt minden megtanulható, mert kézre áll, a profik egészen hajmeresztő manővereket csinálhatnak.

A SF64 hozta mindazt az élményt, amit egy ilyen játéktól vártam. Kíváncsi voltam azonban, hogy vajon egy fiatal játékosnak is hasonló élményt jelent-e, ezért kezébe adtam tizenkét éves Naruto-fan sógornőmnek. Mit mondjak, alig tudtam visszaszerezni tőle a gépet, látszott rajta, hogy nagyon élvezi, pontosan úgy, mint én ennyi idősen az első részt.

A Star Fox 64 3D egy jó játék jó remake-je. Nem biztos, hogy ezért érdemes 3DS-t venni, de ha már van géped, akkor szerzd be. Ha ismerted a régi epizódot, akkor a nosztalgia, ha nem, akkor az új élmények miatt. Egy korrekt akciójátékot fogsz a kapni, amivel néhány órára felejtlenül ki tudsz kapcsolódni.



STAR FOX 64 3D

8

Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Nintendo EAD/Q-Games
Multiplayer: 2-4 fős Online: nincs
Felbontás: - Hang, -

Veres Miki



GOD OF WAR

COLLECTION VOLUME II

TESZT

GOD OF WAR: COLLECTION VOLUME II

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

2 spártai, egy áráért!

Még nincs egy éve, hogy utoljára papírra (Microsoft Wordre?) vetettem gondolataimat Kratos legújabb kalandjait illetően, a spártai skinhead már is újabb vérengzésbe keveredett. Illetve nem újakba, hanem a régiekbe még egyszer. Be-zóny, mivel a HD-kollekciók kiadásának rendszerezése lassan már a menstruációs ciklusokéval vetekszik, a háború spártai istene nem elégedett meg egyetlen gyűjteményes kiadással. Az Amerikában God of War: Origins Collection néven megjelent lemez borítóján nálunk egy lényegesen vérszegényebb cím, a God of War: Collections Volume II feszít. Na, nem mintha ez lenne a lényeg, a két PSP-s(!) kalandot nagyfelbontásba húzó kollekció ugyanis igazán pofás munka lett.

Chains of Olympus, Ghost of Sparta. A maguk idejében mindkettő a kézikonzol etalonjai és technikai mérföldkövei voltak. A kérdés csak az, megállják-e a helyüket a nagygépen? A válasz tömören igen, de ez első sorban a második címnek köszönhető. A Chains of Olympus még mai szemmel is egy nagyon szép PSP-s játék, de nagyképernyőn már nem hozza ugyanazt a hatást. Érezhetően szebb lett, persze, de kicsit sivárnak, egyszerűnek hat az összkép a korábbi HD-kiadásokhoz képest is. Itt érezni, hogy a CoO bármekkora technikai csodája is volt a legkisebb PS-nek, ez arra volt tervezve, nem nagygépre. Ennek ellenére nem lehet azt mondani, hogy a végső összkép kiábrándító, mert egyáltalán nem az. De még ha az is lenne, God of War-játékként a hangok természetesen olyannyira jók, hogy ezek megmentenék a prezentációs összhatást. De mint már mondtam, a játék abszolút korrektül fest, nagyon szép, amit kihoztak belőle. Amit viszont a Ghost of Sparta esetében alkottak, az nem nagyon szép, hanem hihetetlen. Végigvittem a lemez első történetét, majd amikor elindítottam a másodikikat, csak két szót tudtam kipróbálni

magamból: ilyen nincs. Nem akarom ezt az egy oldalamat is nyálveréssel elpazarolni, de ez kérem szépen elképesztő, ennek láttán nem hiszi el az ember, hogy ez a szoftver a PSP-ről származik. Minden túlzás nélkül, szebben néz ki, mint az első Collection bármelyik tagja (igen, még a második résznél is). Ilyenkor némi megerősítést kapok arról, amit tavaly novemberben írtam a Ghost of Sparta-ról: ez tényleg a PSP technikai csúcspontja. Bravó Ready at Dawn, bravó Santa Monica!

Na persze nem csak a ráncfelvarrt külső az újdonság, nézzük csak, mi van még. Van itt nekünk egy szép kis trófeapakkunk, relatíve könnyen teljesíthető követelményekkel, így az úgynevezett „trófeaprostitúáltak” számára teljesen ideális választás (kábé 20 óra játék alatt 2 platina szerezhető). Mivel az irányítás már PSP-n is a nagygépes tesókra hajazott, itt szinte semmi változtatás nem történt, egyedül a jobb analóg kar gurulásként való használatával bővült a kínálat, de továbbra is használható az L1+R1-bal kar kombináció

(bár nem tudom létezik-e ember, aki ezt választaná). Ami irányítási változtatást eszközöltek a hordozható kalandoknál, azokat itt is megtartották, így az „akció gomb” a Kör, nem pedig az R1 satóbbi, de nem hiszem, hogy ez olyan zavaró lenne. A CoO és GoS együttesen szép hosszat tesznek ki, bár ez is főleg utóbbi érdeme, hisz a korábbi epizóddal hard fokozaton is csupán 4 óra 30 perc volt végezni. Említésre méltó még a 3D használata, melyet saját 3D-tévé híján a teszt példánnyal nem tudtam ellenőrizni, de sikerült meglesnem egyik barátom tévéjén a demót, és igen meggyőzőre sikeredett ez is. Általában azt szoktam mondani a HD-kollekcióknál, hogy kétfajta embernek ajánlom azokat: aki még nem játszott az érintett szoftverekkel, illetve aki nagy rajongójuk. Itt más a helyzet, akár próbáltad, akár nem, a God of War Collections: Volume II-t mindenképp érdemes beszerezni, mert ehhez fogható minőségben soha nem kutathatod fel Calliopot, vagy küzdhetél Deimos oldalán.



GOD OF WAR:
COLLECTION VOLUME II

9

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Ready at Dawn
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080p, 1080p
Hang: DD 5.1, DTS

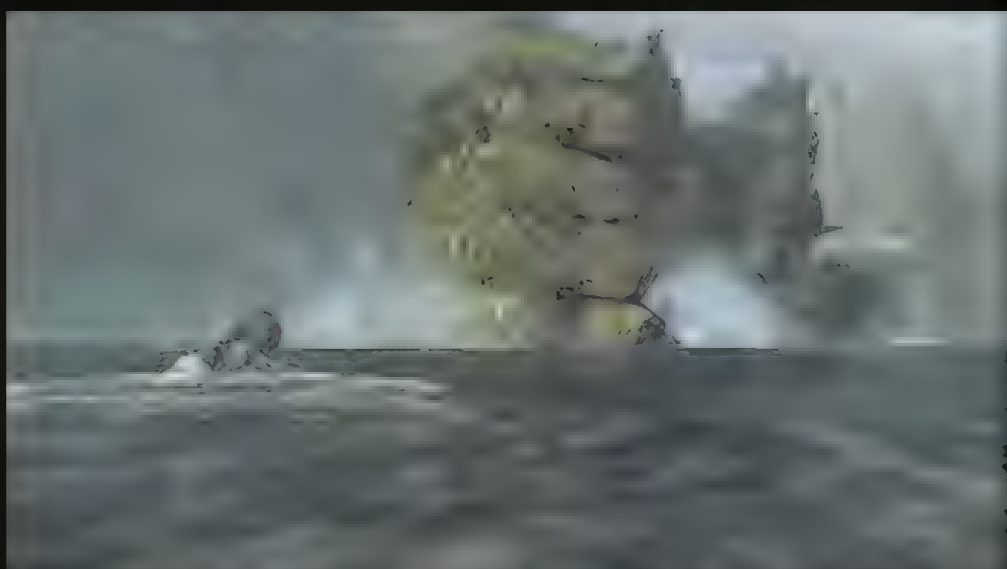
rolmanus

Instant kávé, instant leves, instant videojáték – mindhárom közös ismertetőjele, hogy azonnal kínálják a valódihoz hasonló élményt. Semmi baj nincs velük: hisz miért is kéne valakinek, akinek nincs kedve hozzá: kávé darálni, marhahúst zöldségekkel összefőzni, vagy a digitális semmiben bolyongani – ilyesféle pepecseléssel töltenie az idejét, ha van lehetőség szinte rögtön eredményt produkálni? Mindhárom tevékenységet lehet azonban magasabb szinten űzni, még akkor is, ha egyik sem az a tipikusan klasszikus művészeti forma.

Fumito Ueda, a japán videojáték-rendező saját bevallása szerint még mindig egy nagy, álmodozó gyermek. Az 1970-ben született Ueda az a karakter, akit az istenek szeretnek, hisz meghagyták gyerekeknek: a művész még most, 41 évesen sem néz ki többnek maximum 30-nál, és ránézve azonnal igaznak hat a mondas, miszerint a szép lélek megszépíti magát az embert is.

Ueda az a fejlesztő, aki a videojáték készítés magas, művészi szinten űzi, és akinek két híres munkája, a Playstation 2-es ICO, valamint a Shadow of the Colossus maradandó, kitörölhetetlen és elvitatathatatlani nyomot hagyott a videojátékok történelmében. Két olyan játékról beszélünk, melyeket lehet szeretni és nem szeretni, azonban abban kételkedni, hogy mindkettő égbe nyúló mérföldkő a maga nemében, egyszerűen ostobaság lenne.

Sokan, sokszor próbálták már megfejtetni és megmagyarázni az Ueda játékok titkát, azonban ez nem csak, hogy nem egyszerű, de talán lehetetlen feladat is. Ez a japán zseni ugyanis szembemenne minden éppen aktuális trenddel és piaci elvárással olyan hűrokat penget, melyek az emberi természet legfontosabb hangszerének, az érzelmeknek a hangjait szólaltatják meg.



Ueda játékokat készít saját emlékei, álmoképei, és víziói alapján. Nem is igazán játékok, inkább modern digitális mesék ezek, melyek olyan hatást váltanak ki az arra érzékeny játékosból, mint a klasszikus gyermekmesék. Aki emlékszik rá, milyen felejthetetlen – és bizonyítottan az ember egész későbbi életét meghatározó – élmény volt, amikor édesanyja vagy édesapja a gyerekszoba kis olvasólámpájának fényénél, elalvás előtt mesét mondott neki, az tudja, mit váltottak ki belőle a történetek. Az igazi mese attól fantasztikus „találmány”, hogy bár mindenki ugyanazt a dolgot hallja, mégis mindenkiben máshogy csapódik le a sztori, és ha bármikor a jelenben visszagondolsz arra, ahogyan szüleid előadták a néha vicces, néha ijesztő történeteket, garantáltan összeszorul a szíved a lelked legmélyéről előbújó gyönyörű emlékképektől.

Ueda játéakai képesek ugyanerre. Ha egyet

végigjátszottál, soha életedben nem felejtet el azt. Nem csak az akció, nem csak látvány, és nem csak a hang marad meg benned, hanem az érzelmek, melyeket úgy penget a rendező, mint egy belső hárfa húrjait. Aki pedig ezt el tudja érní, az egy zseniális művész, és minden tiszteletet megérdemel.

Ahhoz, hogy valaki valóban egyértelműen megértse egy történetet, szükség van nevesített szereplőkre, helyekre, időpontokra, de szükség van annak pontos kimondására is, hogy pontosan mi miért történik. Ettől lesz valami felfogható és feldolgozható. Fumito Ueda azonban nem ezeket az eszközöket használja. Az ő hősei még akkor is névtelenek, ha történetesen némi utána járással ki is deríthető, kik ők valójában. A helyek, ahol meséi játszódnak, mind valószínűtlenek és behatárolhatatlanok. Néha még a befejezés után sem érted meg, kik voltak a megjelenő





személyek, honnan jöttek, és egyáltalán, semmi konkrétumot nem vagy képes felállítani magadban: azt viszont minden esetben tudni fogod, neked miről szólt az az egész, amit láttál, és számodra mit jelent a drágaköként kikristályosodott mondani-való. Mert Ueda játéka semmi másról nem szól, csak a világban minket körülvevő, minden cselekedetünket döntően meghatározó érzésekről: szeretetről, gyűlöletről, a legfontosabb alapösztönökről, emberi kapcsolatokról, egymásra talátságról, örömről, bánatról, és legvégül a sorsról, melyről úgy tartják a bölcsek, hogy azt, ha igazán szeretnéd, nem egy felsőbb akarat irányítja majd, hanem te magad.

ICO

Napsütés, madárcsicsergés, szépséges zöld erdő. Az illitt izmos lovak patájának kopogása töri meg, ahogy néhány elszántságú tündő lovas, szarvakkal díszített sisakban célja felé tart. Az egyik nyeregben kísérője előtt tízéves forma kisfiú ül, szintén szarvakkal: nem önszántából jött ide, kezeit összekötözték. Kiderül: az utazók egy várba tartanak, melyet bár láthatóan emberkéz épített, mégis valami megmagyarázhatatlan és földöntúli van benne, ami nyugtalanító hatást kelt a szemlélőben.

A baljós kastély gyomrában óriási terem, a fal mellett ugyanolyan szarkofágok sora. A látogatók egy ilyenbe zárlák a fiút. „Ne neheztelj rá, ezt kívánja a falu érdeke” – nyugtatják, majd távoznak. A falak és lépcsők beleremegnek, ahogy a bejárat bezárul. A gyermek magára marad a síri csendben.

Az ICO egy kisfiúról és egy kislányról szól. Stílusát tekintve egy külső nézetes logikai-ügyességi kaland, melyben kettejük eltérő képességeit kihasználva és kombinálva meg kell szökni a nyomasztó várból.

A fiú, bár nagyon fiatal, de nagyon ügyes és meglepően bátor gyerek. Szinte bárhova felugrik vagy felmászik: falakra, láncokra, kövekre és peremekre, de a játékos külső segítségével tárgyak húzására-tolására, cipelésére és használatára is képes. A kislány ugyanakkor esetlenke és nagyon bátortalan, de valami titok folytán mégis kulcsfigurája a szökésnek, mert a titokzatos vár kölcsönhatásban van személyével: képes kinyitni bizonyos mágikus ajtókat. Az is hamar kiderül persze, hogy valaki vagy valami nagyon nem

akarja, hogy a lány kiszabaduljon: folyamatosan veszélyek leselkednek rájuk, amiket csak akkor élhetnek túl, ha együtt maradnak. Együtt lenni: ez az ICO legfontosabb összetevője, a fizikális kapcsolat. A játékos által irányított fiú kézen fogva húzza maga után lányt, és csak akkor hagyja őt magára, ha a továbbjutás érdekében ügyködik, vagy harcol. Rengeteg ügyességgel és logikával megoldható akadályt kell legyőzni, hogy a reménytelennek tűnő szituációkból kijuthassanak.

Az ódon kastély, ahol a gyermekek járnak, máj méretével, leírhatatlan mélységével és magasságaival, számos titkával is tekintélyt parancsol. Semmi más nem győzheti le, csak az emberi elme akaratának ereje.

Az ICO egy párját ritkítóan megfoghatóan, leírhatatlanul egyedi, csodálatos játék. Ha azt kérném tőled, magyarázd meg a „szeretet” szó jelentését, boldogulnál? Szerintem nehezen. De ott belül mosolyognál és tudnád, mit akarok hallani.

Shadow of the Colossus

Az éjen és napon át lovagoló fiú, akit egyszerűen csak Vándornak hívnak, olyan tájra érkezik, ami talán a világ legvégén is lehetne. Már-már tapintható elszántsága szinte szétfeszíti a digitális világ kereteit. Élettelen testet cipel: egy lányt, akiről nem tudhatod, milyen kapcsolatban voltak. A grandiózus templomtorony, ahova tart, sőtét titok rejt, és a kulcsot ahhoz, hogy a leányzó újra élhessen. Ehhez azonban a fiúnak áldozatokat kell hoznia.

... misztikus kolosszusokat kell ölnie.

Az SotC az ICO örökségét tovább hordozó, hasonlóan elvont, de mégis teljesen más megközelítést használó mű. Míg az ICO-ban az alacsonyabb kisfiú és magasabb kislány éles kontrasztjából adódó gyengeség, de mégis kettejük együvé tartozása adta meg az alaphangulatot, addig az SotC Vándorának olyan partnere akad a kalandban, aki bár nem emberi lény, mégis a siker nélkülözhetetlen eleme: ő Agro, a koromfekete paripa. Annnyira jellemző ez a szélsőséges Uedára, hogy a karaktert, akit a játékos az egész kaland alatt vezet, nem nevesíti, ellenben lovát egyértelműen emberi tulajdonságokkal és fontossággal ruházza fel. Nem is csoda: a Vándor a kolosszusok megelégedését,

sőt gyakran legyűrését is Agro segítségével abszolválja, és mivel a táj, amit a történet során be kell járni, miellbevágóan hatalmas, a ló ugyanolyan fontos lesz a játékos számára, mint maga a főhős. Sőt...

Amikor először megpillantod az első kolosszust, akkor érted meg, hogy a feladat, ami előtted áll, életed eddigi legnagyobb és legmeghatározóbb kalandja lehet. Sőt lesz is. A toronymagas behemót lefektetése sok ügyességet, kitartást, sőt némi logikázást is elvár, de mindez csak a jéghegy csúcsa, hiszen minden ellenfeled más és más lesz: egyik nagyobb, másik kisebb, egyik gyors, másik lassú, egyik repül, másik úszik. Minden esetben meg kell fejtened, hogyan tudsz ellentefel tőle kerekedni, majd meg kell találnod az adott kolosszus gyenge pontját, és le is kell győzned. Ahhoz azonban, hogy mindig egy lépéssel közelebb kerülj célodhoz, meg fel is kell kutatnod a kolosszusok élőhelyét, mely felfedezés legalább olyan Vándort próbáló feladat, mint maga a küzdelem.

Az SotC volumenét, méreteit és lehetőségeit tekintve egy jóval nagyobb falat, mint az ICO, bár jelentőségük abszolút megegyezik. A titkokkal is jócskán megtűzdelt játék egy hatalmas spirituális utazásként értékelhető, melyről talán nem túlzás azt állítani, hogy a végén nem egyszerűen csak célba jut, de legbelül megváltoztatja a játékost, azaz téged is. Intenzív, egészen hihetetlen érzések szabadulnak fel benned és öntik el a lelked, olyan szokatlan mélységű érzelmek, melyekkel videojátékozás közben talán még soha nem találkoztál. És ez az a beteljesült csoda, aminek köszönhetően a játék lényed egy részévé válik, és még évek múltán is benned él.

Fumito Ueda játéka most már Playstation 3-on is elérhető. Az immár tükörsima HD-s grafikát használó, fantasztikus térhatást keltő, diszkrét, de mégis bámulatos sztereoszkópikus 3D látványvilággal és trófeátmogattással szerelt gyűjtemény címe ICO & Shadow of the Colossus.

ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

10

Martin

Kiadó: Sony Computer Entertainment
Fejlesztő: Team Ico
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

TESZT

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL TRILOGY

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

TOM CLANCY'S

CLASSICS HD

SPLINTER CELL
TRILOGY

Időmód a HD-kollekciókat. Az igazán, hogy ezeket a legizgalmasabb feladat tesztelni, de az ember úgy érzi, bármilyen sokat is adnak ki belőlük, sosem elég. Hát persze, hogy most hazudtam. Nem, azért ne értsetek félre, nincs ezekkel semmi gond, amíg az ember amellett, hogy tudja, hogy ez a kiadás egyik legkönnyebb pénzszerzési lehetősége, úgy érzi, az ő kedvében is járnak, neki is ad valamit a kipofozott verzió. A Splinter Cell Trilogiának nem sikerült végig ezt éreztetnie velem.

A lemezen helyet kapott ugye az előző generáció három nagygépes SC-epizódja, a Splinter Cell, a Pandora Tomorrow, és a Chaos Theory. Személy szerint engem megjelenésekor az első és a harmadik epizód nyűgözött le igazán, és bár a másodikat is szerettem, annyira nem győzött meg, mint a trilogia másik két darabja. Ezúttal azonban a három játékból csak egynek sikerült rezzenéstelenül átugrani azt a bizonyos lécer. A Chaos Theory tényleg szép átirat lett, egyedül itt láttam azt, hogy ez jelenlegi formájában méltó arra, hogy az emberek újra pénzt adjanak ki érte. Sajnálatos módon ugyanis a széria két korábbi tagja hiába lett érezhetően szebb, mint volt, igen komoly optimalizálási problémákkal küszködtek. Hogy ez pontosan mit is takar: framerate zuhanást, de brutálisan. Ha valamit, ezt aztán véletlenül sem vártam volna egy HD-klasszikustól, hiszen összehasonlításképp a szintén e havi ICO & Shadow of the Colossus pont ezeket a problémákat orvosolja, főleg utóbbi játéknál. Arról nem is teszek említést, hogy az átvezető videók minősége is elég ramaty, bár ez azért sűrűn előfordul ezeknél a kollekcióknál (mondjuk érdekes módon a jóval kisebb felbontású, PSP-s God of War videóinak felkonvertálása jobban sikerült). Az audiovizuális összkép tehát bőven hagy maga után kívánnivalót, mert hiába fest több helyen szebben és jobban Sam Fisher három kalandja, ha ezt néha az élvezhetet-

lenséget megkönyező framerate zuhanás torzíja. Az igazi meglepetés azonban az volt, hogy nem ez az egyetlen visszalépés.

A Pandora Tomorrow, és a Chaos Theory (Xbox-os verziójának) egyik fő erőssége, a multiplayer ugyanis nemes egyszerűséggel ki lett hagyva a gyűjteményes verziókból. Ez pedig, a végre (relatív) stabilizált, kiépített online rendszerek generációjában nemes egyszerűséggel pofátlanság. Ezen a ponton kezdődött számomra az, amit én az első pár HD-kollekció megjelenésénél már előre láttam: a lehető legkisebb energia (és persze főleg pénz) befektetésével a legtöbb bevételt összeszedni. Ez az új cél, nem pedig az adott klasszikusokat a lehető legjobb minőségben találni. Hiába a trófeátmogató, ezzel a lépéssel tartalom terén jelentősen szerényebb lett mindkét SC-epizód.

Gondolom ezek alapján lejött, hogy igencsak haragszom a Splinter Cell Trilogy-ra. A lenti pontszám egyébként nem csak ennek szól, hanem maguknak az eredeti szoftvereknek. Ugyanis azok kedvéért, akik esetleg kihagyták azokat, elárulom, hogy mindhárom játék rendkívül élvezetes, igazán professzionális lopakodós játék. Bár én magam mindig

a Metal Gear-széria rajongója voltam, az egyrészt nem csak erről szól, másrészt teljesen máshogy közelíti meg a dolgokat. Az igazán professzionális lopakodós élményt ezektől a szoftverektől kapod meg, sehol máshol (a Conviction már egy más teszt...). Bár az első két epizód mai szemmel már kissé lineárisnak hathat, ez egyrészt egy játékmechanikailag rendkívül összetett játéknak – ahol ezerféleképp kivitelezhető minden probléma megoldását – megbocsátható, másrészt bőségesen kárpótol érte a harmadik epizód. Bár a három rész egymást követő azonnali végigjátszása után kissé bele lehet unni a single player pályák nyűgtőlésébe, még mindig ott a mult... ja, nem, bocs megsem.

Tudtam, hogy előbb-utóbb eljön ez a pillanat, amikor kiadják az első olyan HD-kollekciót, amelynél vakarnom kell a fejemet, hogy „Ezt mégis, hogy képzelték?”. Csak nem gondoltam volna, hogy pont a Splinter Cell Trilogy lesz az. Három zseniális játék, melyek beszerzésére ugyan mindenkit csak buzdítani tudok, de nem tudom, hogy pont ez az igénytelenül új kontósba bújtatott, többször az eredeti árnyékában járó verzió-e a legalkalmasabb erre.



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL TRILOGY

6

rolmanus

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

CONSOLE CORNER

VIDEOJÁTÉKBOLT

1085 Bp., Somogyi Béla utca 12.

Telefon: 06-1 - 266-4698

Mobil: 06-70 - 277-8186

E-mail, MSN : info@consolecorner.hu

EGY KIS ÍZELTŐ OKTÓBERI AKCIÓINKBÓL

KÖVESS
MINKET!



LÁJKOLJ
MINKET!



XBOX 360 ARCADE
39.990.-



XBOX 360 ELITE
(használt; garanciával)
39.990.-

Bővebb információkért
keresd fel honlapunkat.

SKULLCANDY
FEJ-FULHALLGATÓK
ORIASI VALASZTEKA!



FIETFO SFF:DH
GÉPEK, JÁTÉKOK
SNES · N64 · PS1 · DC
XBOX · GBA



DEUS EX

HUMAN REVOLUTION

Bő egy évtizeddel ezelőtt a játékosok számára feledhetetlen élményeket szerzett a zseniális Warren Spector, és akkori csapata, az Ion Storm egy kultikussá vált alkotással, a Deus Ex-szel. Az akkoriban abszolút unikumnak számító FPS-RPG hibrid játékkonceptió megvalósítása, a játék képi világa, atmoszférája és hangulata joggal írta be magát a videojátékok nagy történelemkönyvébe. A három évvel később megjelent folytatás, a Deus Ex: Invisible War sajnos már nyomába sem ért a temérdek díjat, és az Év Játéka-címet joggal bezsebelő alkotásnak. A bukás után sokéves szünet következett a széria életében, ám tavaly előbújt rejtekeiből a hosszú ideje fejlesztés alatt álló, immáron az Eidos Montreal csapata által vizionált, sötét cyberpunk jövőképet a képernyőkre varázsoló Deus Ex: Human Revolution. 2027-et írunk, 25 évvel megelőzve a trilógia első epizódjának történéseit. Jelenkorunk állapotait figyelembe véve talán túlságosan is előrehaladott a játékban vizionált, nem is oly távolban játszódó jövőkép: az orvostudomány elsősorban hihetetlen technológiai fejlődésével, Isten szerepét játszva képes az emberi test teljes átformálásra, megváltoztatva ezzel az evolúció természetes folyamatát. Az agyba beépített adóvevők, emberfeletti erőt biztosító művegtagok, mentális és érzékszervi képességeket jelentősen javító műszerek kezdenek szépen fokozatosan az emberek hétköznapijainak részévé válni. Főhősünk, a technológia kifejlesztésében élen járó Sarif Industries nevű cég biztonsági vezetője, Adam Jensen. A vállalat jelentős átöröklést ért el fejlesztéseivel, ám a cég sikereit bizonyos érdekcsoportok nem nézték jó szemmel. A biztonsági főnök utolsó emberi mivolta az a nap volt, mikor a kutatóközpontot támadás érte... Az életben maradt tudósok a halál torkából hozták vissza Jensent, majd szinte minden fontos szervét, és a végtagjait implantátumokkal, augmentációkkal pótolták. Az alsóhangon 20-25 órás kaland során elsődleges célok lesz felkutatni az elkövetőket, ám a szövevényes történetnek, és a nem elhanyagolható fordulatoknak hála jóval több lesz az anyag, mint egy szimpla bosszúhadjárat. A játék megtartva a híres előd felépítését, továbbra is az RPG elemekkel telepakolt sajtátszemzőgű

lövölde vonalát viszi tovább, ám ezúttal kiegészítve némi külsőnézetes akciózással is. Igazodva jelenkorunk játékmechanikáihoz, kidolgozott fedezékrendszerrel egészítették ki a gameplay-t, mely opció használata során láthatjátok Jensent gépiesített valójában. A kameranézet megváltozása a fedezékekbe bújásnál és falhoz lapuláskor felül a kivégző mozdulatoknál, illetve létramászásnál aktiválódik.

A stuff felépítése gyakorlatilag négy fő tényezőből tevődik össze: harcból, hackelésből, lopakodásból és kommunikációból. Mivel a fent említett alappillérek közül egyik sem dolgozik hétköznapi megoldásokkal, néhány mondatban bemutatnám ezeket.

Tűzharcok terén adva vannak a különböző fejlesztésekkel ellátható fegyveres küzdelmek, de a változatos gyilkoló eszközökön túl a puskatekés harc is szerephez jut. Persze némileg egyszerű, ámde rendkívül látványos animáció formájában, miután az ellenfélhez közel kerülve eldöntitek, hogy leütitek-e a delikvenst, vagy éppen kivégezitek. Az előbbi megoldást választva a pár másodperces közzjáték során Jensen remekül koreografált ütésekkel ártalmatlanná teszi

az ellent, míg az utóbbinál a biomechanikus karjaiból előpattanó pengékkel gyakorlatilag lemészárolja azt.

A sorban a második a hackelés, amely a játék egyik legfontosabb részét képezi, mert függetlenül attól, hogy egyszemélyes hadseregként, avagy észrevétlenül árnyként játszod végig a játékot, rengetegszer lesz szükséged a főhős kódfejtő tudására, amit mi sem bizonyított jobban, mint az, hogy a montreali fejlesztők egy önálló és rendkívül összetett minijátékot szenteltek a folyamatnak! A hackelés kulcsfontosságú lesz a további jutáshoz, és elengedhetetlen az információk megszerzéséhez, de további temérdek előnnyel jár az, ha használod és fejleszted is a képességet. Lezárt helyekre bejutva extra cuccokra, a Deus Ex világába mélyebb betekintést biztosító feljegyzésekre bukkanhatsz, de akár útrövidítések és kerülő útvonalak is megnyílhatnak egy-egy zárt ajtó feltörése után.

A játék ugyan bőkezűen kezeli a fegyverek hozzáférhetőségének kérdését, ám a lövészre már igencsak csínján bánik a program. Ezért is sarkall arra a game, hogy taktikusan játssz, észrevétlenül érj el a célod. A stuff hangulati faktora a csúcson van,



mikor észrevétlenül hatolsz be egy-egy kontroll alatt tartott objektumba, kiszámítva használatát a láthatatlanságot, figyelve az örök mozgását és reakcióit. A beszélgetős szekvenciák pedig elsősorban az RPG-vonalat hivatottak erősíteni. Rengeteg NPC-vel fogsz utad során kontaktusba kerülni, akik útbaigazíthatnak, plusz információval láthatnak el, már ha ügyesen forgatod a szavakat! Itt ugyanis kulcsfontosságú lehet az események végkimenetelének szempontjából, kinek mit válaszolsz a beszélgetések során. És ha már a fontosságnál tartok, áttérnék a játék legfontosabb szegmensére, Jensen fejlődési rendszerére. A Sarif tudósai ugyan kellőképpen ellátták a hőst implantátumokkal és szuperképességekkel bíró testrészekkel, viszont a játék előrehaladtával magad is rákényszerülsz a már meglévők fejlesztésére, a továbbiak beépítésére. Az elérhető implantátumok közti szerepeln fog többek közt falon átlátást segítő, megnövekedett erőt biztosító (melyel falakat törhetsz át és nagyobb tárgyakat emelhetsz fel), láthatatlanságot előidéző modul stb. Fejlődésed alapja a tapasztalati pontok megszerzésében, majd a minden ötezredik pont után elnyert, úgynevezett Praxispontok felhasználásában merül ki. XP-t a sikeres küldetésekkel, a rejtett utak és szellőzőjáratok megtalálásával, mellékfeladatok elvégzésével, sikeres kódfeltörésekkel, gyilkolás helyett leginkább a kábítás használatával lehet elnyerni. A montreali csapat alkotásának legfontosabb tényezője az, hogy kizárólag a játékoson, vagyis rajtad múlik, hogy mi módon érsz a



történet végére. Nincsenek kötelezően előírt módszerek egy adott szituáció megoldására. Azt, hogy mennyire rád van bízva az aktuális probléma megoldása, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a játékot akár úgy is végigviheted, hogy végig észrevétlen maradsz, és egyetlen egy ellenfelet sem ölsz meg. Tapasztalataim szerint a stuffban mindenképp érdemes vagy a lopakodós stílust, vagy pedig a teljesen más gameplay-t és taktikát kevésbé igénylő, tűzharcokat előnyben részesítő játékforma oldalán letenni a voksot, és azt fejleszteni, mivel a végigjátszás során úgysem lesz lehetőség az összes képesség megszerzésére. A Deus Ex: Human Revolution már az első percekben magába szippantja játékosát a látványvilágával (leginkább az aranyra emlékeztető és a fekete

színkombinációjával), átható atmoszférájával. Az abszolút egyedi megjelenéshez hozzájárzik a helyszínek fantasztikus megvalósítása, ideértve a meglátogatandó városokat a bejárható épületeivel, koszos sikátorokkal, raktáraival, gyáraival és megannyi más fontos helyszínével. A történet Detroitban veszi kezdetét, de a későbbiekben Kína egyik városába, majd Montrealba, illetve Szingapúrba is eljuthatunk. A játék helyszínein bámmészakodva konstatálható, hogy mind a városok utcái és nagyobb épületei (a hozzá tartozó boltokkal és populációval), mind pedig a belső terek maximális odafigyeléssel lettek megalkotva. A remek összképet megtörtí sajnos az alkalmanként előforduló meguhanó képfrissítés, illetve a karakterekkel folytatott interakció. Utóbbi folyamatnál sajnos messze nem egy L.A. Noire-szint az, amit arcminika címen alkottak a srácok. Hangzás terén azonban már ismét remekel a játék, a témához tökéletesen illő, sejtelmes és komor dallamok csendülnek fel, tökéletesen beleforrva a game-be. A játék fejlesztésének késői szakaszában lehetett hallani az infót, miszerint többjátékos mód nem fog rendelkezésre állni a programban. Nos, ezt az ígéretüket a fejlesztők be is tartották, ami azt gondolom – látva a végterméket – nem is baj. A Deus Ex: Human Revolution sikeresen hozta vissza azt az élményt és hangulatot, amibe az első rész játékosai beleszerettek. A széria rajongóinak kötelező a stuff beszerzése, de aki csak most ismerkedne ezzel a futurisztikus, komor, ámde magával ragadó világgal, a legjobb alkalom áll most a rendelkezésére!



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

9

Kiadó: *Square Enix*
Fejlesztő: *Eidos Montreal*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

Foxhound

16+-os fegyverpornó



Az előző konzolgeneráció vége felé megjelenő kultikus FPS, a Black igazi fegyverpornó volt a lövöldözős játékok szerelmesei számára, felejthetetlen akciójelenetekben volt részünk benne, s elsöprően dinamikus játékmenetet kínált. Noha sikeres volt a projekt, a Criterion Games nem kapott lehetőséget a folytatás elkészítésére, ezért Stuart Blackkel az élen a fejlesztők egy csoportja kilépett, s megalapították a Guildford Stúdiót, s elkezdtek fejleszteni a Bodycount-ot, amit a Black utódjának szántak. Stuart Black ígért is fűt-fát, miszerint ez meg fogja reformálni az FPS-műfajt a leghengerlő tűzharcaival, soha nem látott mesterséges intelligenciájával, és porig rombolható környezetével. Viszont Stuart Black lehet, hogy látta, talán nem úgy fog elsülni a dolog, mint ahogy ő azt képzelte, így hirtelen otthagyta a csapatot, ezután pedig egy darabig nem lehetett hallani a projektről. Azonban néhány hónapja főnixmadárként feltámadt, és újra hallatott magáról a program, viszont már korántsem tűnt olyan ígéretesnek, mint ahogy azt korábban tette. Végül aztán csak megjelentette a kiadó az új Call of Duty és Battlefield előtt, abban reménykedve, hogy azokra várva hátha többen veszik majd meg,

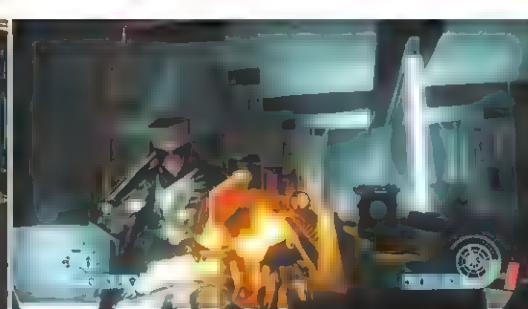
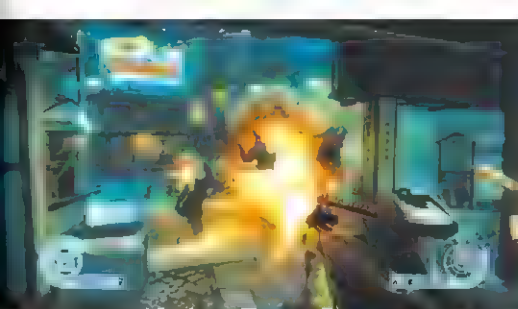
mintha velük egy időben hozták volna ki. A Blackhez hasonlóan itt sem bonyolították túl a történetet. Egy olyan zsoldossal kell azonosulnunk, akinek nem ismerjük a nevét, a sztoriját, a személyiségét, de még a külsejét sem. A Hálózat nevű szervezetnek dolgozunk egyszemélyes hadseregként, s világszerte konfliktusokat kell megoldanunk. Egy nyugat-afrikai fiktív városba küldenek minket, ahol a helyi katonaság, és a lázadók lövöldözik egymást halomra. Mi a megoldás? Lovöldözzük szét mi is őket! Ezen kívül valóban nem sok mindent kell csinálni, de feltűnik egy másik szervezet is, a Célpont, ezért őket is likvidálnunk kell.

Egy selymes hangú hölgy rádión keresztül segíti a munkánkat, ő mindig megmondja, hogy mi a feladatunk. Általában robbantani kell, vagy egy számítógépet meghackelni: ezek abban merülnek ki, hogy vagy meg kell nyomni egy gombot, vagy egy kis ideig nyomva kell tartani azt, tehát nem lesz bonyolult dolgunk. Egy indikátor mindig jelezni fogja, hogy merre, és hány méterre kell mennünk, így eltévedni sem fogunk. Ebben az afrikai városban, Tesangában koszos, lepukkant nyomornegyedekben járkalunk, kiégett autórön-

cokkal, szanaszét lőtt betonkordonokkal, amik fedezéket jelentenek nekünk. Nagyon néztem, amikor felfedeztem egy földalatti létesítményt, mert teljes mértékben eltért a mocskos felszíntől, hiszen egy futurisztikus, csúcsmódn helyszínről van szó, hófehér falakkal, vörös fényekkel, fotocellás ajtókkal, üvegfalakkal és kommandósokkal. Aztán később ellátogatunk a Távol-Keletre is, ahol éjszakai esős pálya fogad, jellegzetes ázsiai építéssel, de itt is lesznek futurisztikus földalatti bázisok. A 17 missziót háromféle nehézségi fokozaton, circa 5-6 óra alatt lehet teljesíteni, ami manapság sajnos átlagosnak számít az FPS-ek közt.

A környezet valamennyire rombolható, akárcsak a Black-ben, de azért nem olyan szinten, mint a Bad Company 2-ben. Szétlőhetőek a fából és fémből készült barikádok, a téglafalak szélei, az ablakok a kerettel együtt, úgyhogy nehéz biztonságos fedezéket találni mind magunk számára, mind pedig az ellenségnek. A fejlesztők mindehhez egy olyan újfajta célzási rendszert találtak ki, aminek az a lényege, hogy ha lenyomod a bal ravaszt, akkor be lehet célozni az ellenfelet, de nem tudsz mozogni, viszont fedezékbe tudsz hajolni. Így ide-oda hajlonghatsz a házfalak szélénél, vagy barikádok mögül kandikálhatsz ki. Ha csak félig nyomjuk be a bal ravaszt, úgy tudunk célzás közben mozogni. Ezt a harc hevében nem mindig tudjuk precízen kivitelezni, tehát nem igazán működik jól ez a rendszer. Ez bizony melléfogás volt a készítőik részéről. Maga a lövöldözés nem olyan rossz, bár egy idő után elég monotonná válik, hisz nincs más dolgunk, mint követni a nyilat, előre haladva mindenkit szétlőni, majd a célpontnál megnyomni a gombot. Egész véletlenülül rengeteg robbanó hordó van szétszórva, amik segítségével atomokra robbanthatjuk szét a nem túl okos ellenfeleket. A sors – vagy inkább a fejlesztőcsapat – nagyon butácska mesterséges intelligenciával áldotta meg őket. Annyit tesznek, hogy egy számukra meghatározott útvona-





lon mennek, mintha sínen mozognának, függetlenül attól, hogy mi hol vagyunk. Sokszor előfordult, hogy hangos löfegéssel lelőttem valakit, s a mellette pár méterre tartózkodó társam tovább sétált, mintha mi sem történt volna. Azért ha észrevesznek, akkor fedezékbe vonulnak néha, és a felcser mellett még az elesett bajtársait is meggyógyítja. Gyakran előfordul, hogy a semmiből jelennek meg mögöttünk az ellenfelek, mint ha teleportálnának, de valójában nincsenek ilyen képesség birtokában. Ezt rühellem, és sok játékban a legfrusztrálóbb dolognak tartom.

A fegyverekből egy elsődleges, és egy másodlagos lehet nálunk. Kezdetben nagyon kevés féle lesz, de ez idővel némileg bővül. Persze vannak gépfegyverek, shotgun, pisztoly, amikből nem fog kifogni a golyó, mert állandóan kapunk utánpótlást az élettelen ellenfelektől. Úgyhogy nem kell visszafogni magunkat, sosem kell spórolni. A gránátdobás kissé béna, sokszor előfordult, hogy saját magamat robbantottam fel, mert a robbanószer könnyen visszapattan mindenhonnan. Aknákat is lehet tenni, ami különösen a hatalmas, páncélozott ellenfelek ellen hatásos. Beépítettek egy skillshot-rendszert, ami a Bulletstormban látottakhoz hasonlít, de azért nem olyan komplex. Extra pontokat és szorzókat kapunk, ha hordók segítségével, gránátokkal gyilkoljuk meg a szerencsétleneket, vagy éppen fejlődésekre apellálunk. Lehetőség lesz majd lopakodásra is, hogy a fejlődéseket minél precízebben tudjuk véghezvinni. Az elhunyt emberek után csomó kék ikon marad, ami arra hivatott, hogy az OSB-rendszert töltsse fel. Ennek segítségével különleges képességekre teszünk szert, amiket a D-paddal lehet aktiválni, s a sztori folyamán ezek automatikusan fejlődnek és bővülnek. Ha jobbra húzzuk a D-padot, akkor robbanó töltényekkel



teríthetjük le a keményebb, páncélozott katonákat. Felfelé húzva adrenalinloketet kapunk, amittől felgyorsulunk, és egy időre golyóállóvá válunk. Balra húzva radart kérhetünk, ami jelzi az ellenfelek pozícióját, míg lefelé húzva kérhetjük a legerősebb segítséget, a légitámadást, aminek segítségével vadászgépeket hívhatunk, amik ledözerolják az ellenállást. A skillshotok, speciális képességek használata, robbantások, késelések beleszámítanak a pályák végi értékelésekbe, ettől teljesen arcade jellegű a cucc. Vannak többjátékos módok, de ezeknek a száma meglehetősen karcsú. Van online deathmatch, team deathmatch és survivor mód, valamint van egy körökre épülő kooperatív mód, az egyszemélyes kampánytól független küldetésekkel. Ez még egészen szórakoztató, de az online játékmódokban nincs túl nagy jövő, nagyon kevesen játszzák azokat. A grafikaért a Codemasters saját fejlesztésű EGO egyes számú motorja felel, ami már elég

kopottas, semmi kiemelkedő nincs benne, kissé már idejétmúlt. Sem a környezet, sem az ellenfelek nem mutatnak jól. A konkurenciához képest ez édeskeves. Ezt a motort használja a GRID, a DIRT 2, és a Dragon Rising is (ellenben a második EGO-motort használja a DIRT 3, a F1 2011, és az Operation Flashpoint: Red River). A fegyverropogás viszont egész korrekt, de a zene, ami ritkán csendül fel, szerintem egyáltalán nem illik a játékhoz, inkább akkor ne is lett volna egyáltalán. A sztori a béka feneké alatt van, a grafika meglehetősen kopottas, az irányítás sem tökéletes, viszont szórakoztató tud lenni a skillshot-rendszer, és a speciális képességek használata.

A Bodycount a mai generáció Black-je akart lenni, de amíg az egy hardcore fegyverpornó volt, ez hozzá képest csak egy Szomszédokban lévő ágyjelenet. A hamarosan érkező új Call of Duty és Battlefield minden elemében darabokra fogja szedni.



BODYCOUNT

5

karfiol

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Guildford Studio
Multiplayer: 2 fős Online: 2-12 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1, DTS

„Köteltánc”

A relatíve fiatal, ám közel öt éves megalakulásuk óta majd ennyi jó alkotással villogó csapat, a Twisted Pixel első teljes értékű, vagyis dobozos változatban megjelenő játékaival jelentkezik, amit a Kinectre lőttek be. Érdekesség, hogy az austini székhelyű fejlesztők eredeti célja a WiiWare-en való terjeszkedés volt (sőt elsőként kaptak zöld utat a rendszerre a Nintendótól), de végül a Microsoft egésze alatt kötötték ki (az N változtatott az online rész politikáján), maradva a tervezett kaptafánál a redmondiai letöltős szekcióját, a LIVE-ot becélözva (a PC-s kivételésekre nem térnek ki). Akinek nem ugrana be, a Comic Jumper, és a The Maw mellett a két Sploison Man felvonással örvendeztették meg a játékosokat, s most a The Gunstringerrel igyekeznek folytatni a hagyományt, illetve egy extra adalékkal, mivel a Fruit Ninja Kinect alapjáraton jár a program mellé – a kód a játék dobozában lapul.

Te vagy a báb!

A Gunstringert a fejlesztőkre eddig is jellemző elborult humor járja át, amit látni, hallani kell. Előre leszögezném, hogy mindez az előzeteseket látva nem tűnt valami kimagaslóan jónak, de az elmélet helyetti gyakorlat a játékot igazolta, meglepően jó szórakozást nyújtva (demo elérhető). Miről is volna szó? Gunstringer egy vadnyugati hős volt, kit társai elárultak, emiatt ő egymaga, mint bíró, ítélhető és hóhé-

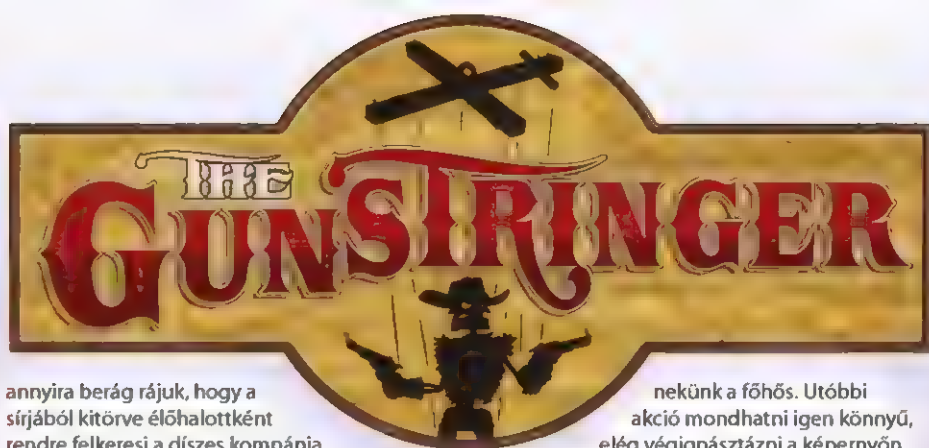
annyra berág rájuk, hogy a sírjából kitörve élőhalottként rendre felkeresi a díszes kompánia összes tagját, hogy vele együtt ők is békében nyugodjanak. A játék maga egy négy felvonásos, több részes bábszindarab (plusz prologus és epilógus), igazi élő, kamerával rögzített közönség előtt előadva. Mi egy Marionett bábuként ténykedünk a díszletek között, az élőhalott cowboy-csontváz bőrébe bújva. A Kinect általi vezérléstől elsőre kissé tartottam, de csupán a két kezünk szükséges hozzá, így akár ülve is játszható, nem fárasztó több óra után sem, és emellett meglepően pontosan vannak lekovetve a mozdulataink. Szó szerint a pusztá kezeinkkel zúzhatjuk le a vadnyugati rosszarcúit, kik jellegzetesen olyasmi figurák, mint: bögyös bárénekesnő, olajbáró, samuráj-cowboyok, ám mindenki bábszínház-alkotás, tehát lendkerék-meghajtásúak vagy papírmásék többnyire, a falvak persze fából vannak, és az objektumokon is látszik, mikből rakták, illesztették vagy ragasztották, varrták össze ezeket.

A kontroll egyszerű (és felcserélhető a balkezesek számára): kitartott bal kézzel irányítjuk a karakterünket, illetve egy felkarlendítéssel ugrást eszközölhetünk, a jobb karunkkal becélözhatjuk az hulla-jelölteket, majd szintén egy lendítésünkkel a befogott ellenfeleket szép sorban lelövi

nekünk a főhős. Utóbbi akció mondhatni igen könnyű, elég végigpásztázni a képernyőn, s automatikusan úgy hat szétlőhető opponenst vagy tárgyat jelöl ki a gép, majd lö szanaszét vezényszóra. Leghűbb társunk tehát a hatlövetű revolverünk lesz, de puska, lángszóró, katana is akad majd, illetve olyan részek is, ahol az oklunkkal kell érvényt szerezni az igazunknak.

A haladás automatikus, afféle railshooter-jellegű, ám ezek rendre váltakoznak: hol akadályokat kerülgetve kell platformerként ugrálgatni, hol fedezékből-fedezékbe bújva lekaphatni az előugró ellenfeleket, vagy akár két fegyverrel (ekkor automata tüzelés mellett) pumpálni az ólmot mindenre és mindenkre, ami mozog. A tempó mondhatni elég pörgős, egyhamar igen sűrűn kell kapkodnunk a kezeinkkel, hogy ésszerűen, és a lehető legtöbb dohányt bezsebeelve abszolváljuk a helyszíneket. A mellékszereplők (lakosok, tehenek, stb.) is növelik a pontjainkat, illetve a Tápók a szorzónkat. A pénzre a majd később taglalt extrák miatt van szükség, mivel mindegyik megnyitásához közel 850 ezer zöldhasúnak kell a zsebünkben lapulnia, ami nem kevés.

A játékmenet bár ezekre az egyszerű sémákra épül, mégis sikerült úgy megtölteni változatos részfeladatokkal, helyzetekkel,





hogy majd minden részben szembetaláljuk magunkat valami apró kis újdonsággal, így mindig frissnek, szórakoztatónak hat a játék, ami nem igazán unható meg, ha rákaptunk az ízére. Ami egy jó vadnyugati alkotás kelléke, az itt mind megtalálható: köolajmezők, gőzvonat, kietlen sivatagok, ördögszekér-fújta kisvárosok, ám ezen túl az élőholtak mezein is felbukkanunk, csakúgy, mint a mocsaras lápvidéken. Mivel mindig egy díszletben vagyunk, ezt a rendező kénye kedve szerint változtathatja, olykor előnyünkre, olykor hátrányunkra. Látványos, hogy az efféle direktori jelenlétkor egy „igazi” kéz nyúl be a tájba, színesítve az akciót. Az élő közönség „hangja” a kommentár része, a teljesítményünktől függően elismerően tapsolnak, ovációban törnek ki, illetve ha nem megy a szekér, nem restek kifütyülni sem minket. A bevágások is sokat dobnak a cselekményen, amikor egy főellenség, vagy necces szituáció után mutatnak egy arcot, aki teljes átéléssel, csodálkozó, megfeszített ábrázatából kienged, fújtat egyet, majd a fejét rázva elismerően mosolyog és tapsol. A narrátorunk a másik mókás figura, ő meséli a történetet, és a Bastionhoz hasonlóan az aktuális ténykedésünket is véleményezi, persze sokkalta cinikusabban és kifigurázóbban, ám a vulgáris szavakat elkerülve.

Bár letölthető címnek indult, a szavatosságra ennek ellenére sem lehet panasz. Ha azt mondom, témérdek extra van benne a circa 18 pálya és 4 boss mellett, akkor még enyhén fogalmaztam. Többtucatnyi concept art, zeneszám, kép és videó vásárolható a begyűjtött dollárokból – mind a szokásos eddig (noha tartalmukon is többnyire a humor dominál), de(!), ezekhez még lekaphatóak ún. módosítók (a játékmenet lesz más, amit könnyítenek, nehezítenek, vagy épp egy mókás adalékot adnak hozzá), illetve a narrátor is lecserélhető egy másikra. A Hardcore-mód valóban az, amit a neve is takar: a leírása szerint, ha utálod magad, akkor használd. Ellenfeleid háromszor gyorsabbak lesznek,

te duplán sebződsz, még több csapda vár rád, és ha meghalsz, nos akkor kivág az Xbox Dashboardjára a játék – kedves, nem? Egy-egy fejezet végén három plectsnit gyűjthetünk be, eredményünktől függően bronz, ezüst és arany medálokat, illetve a HC-móderért egyet, valamint a 2P-díjat, ami akkor jár, ha egy társunkkal együtt teljesítettük azt. Online sajnos nincs mód kooperálni, sőt semmilyen internetes játékmód nincs a lemezen, és ez az, ami egy kicsit hiányzik a felhozatalból. Apropos, egy értékelést is kapunk, mint afféle kritikai észrevételt, én ezek alapján nagy jövő előtt állok, mint az az ember, aki olyan dolgok körül mozgatja a kezeit, amelyek nincsenek is ott. Igaz...

Összegezve, a The Gunstringer meglepően jó lett ahhoz képest, hogy mennyire elborult. Ilyet többször fogsz érezni, például amikor a szénsavasdoboz-tesztü tehenebe löve azok spriccelve szétszéledtek, vagy miközben lőttem a keselyűket, és kerülgettem a legördülő sziklákat a falovam nyergében, előttem meg a rendező ökle a földet döngtetve újabb akadályokat kreált elélem. A játék jellegéhez megfelelően a grafika nem eget rengető, inkább ehhez a stílushoz igazodóan elnagyolt, amihez remek zenék és rajzfilmszerű hangeffektek társulnak, a már említett roppant jól eltalált narrátor mellett.



Az irányítással is csak néha adódnak gondok, és a már említett ajándék Fruit Ninja mellett ez végre egy újabb olyan Kinect játék, amiért megéri birtokolni a szenzort, és magát a korongot.

THE GUNSTRINGER

8

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Twisted Pixel Games
Multiplayer: 2 fő Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

RBaly

Hhhööö(?)

Egyszerű cím, és általa sokat sejtető tartalom: a Champion Jockey a Tecmo féle Gallop Racer, és a Koei gyártotta G1 Jockey gyermekeként látta meg a polcokat bősen kutató játékosok szemében megcsillanó első fény sugarat. Még az is előfordulhat, hogy utánanyúl nál lányos zavarodban, így az uborkaszegzen végén, de én azt mondom, ne tedd... hacsak nem éjt-nappallá téve nézel lóversenyeket, csodálatos lódokikát és lópo... utóbbit hagyjuk is inkább.

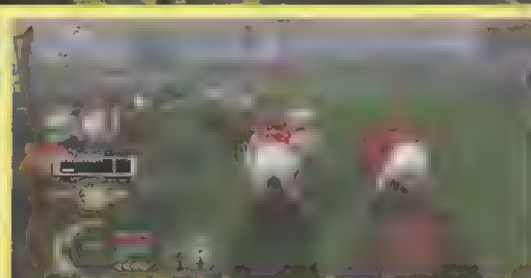
A fejlesztők a Champion Jockey tervezőasztala fölött minden bizonnyal egy mindenki számára emészthető szokás játékot szerettek volna alkotni: olyat, amiben megtalálják számításait az alkalmi lovaglók, és a profi, inkább a szimulációsabb stuffokat kedvelő játékosok is. Ennek eredményeként a szoftver elkülöníti a könnyedebb árkád-, és az odafigyelősebb játékmenetet az irányítás és nehézségi szint kiválasztásának segítségével. A beállításokban történő piszkálás pedig valóban érezhető: a különböző kritériumok bekapcsolásával egyre hangsúlyosabbá válnak a HUD-on megjelenített indikátorok jelzései, fárad a paci, elveszti a motivációját, vagy éppenséggel megmakacsolja magát, ha folyamatosan a fenekét csapdossuk.

A játékmenetet így leírva a szavak szigorúan elméleti értelmükben akár még jól is hangozhatnak: élvezetesnek, sőt, taktikázásban gazdagnak... ám ez koránt sincs így. Való igaz, számolnunk kell a versenytáv hosszával, a kanyarokkal és ugratókkal, de az ellenfelek kiszámíthatóan lovagolják meg ménjüket. Az elején jól meghajítják lovukat, a középső etapban takarékra kapcsolnak, majd a hajrában még azt is kihajítják szerencsétlen állatukból, miközben mi komótosan elindulunk, tartjuk a tempót, és a végére odacsapunk. Egyszerű? Igen, és nem kell hozzá OKJ-s képzés, hogy magunktól rájőjjünk.

S mindez még egyszerűbb akkor, ha az árkád futamos hókamókában próbálkozunk. Volt olyan, hogy a rajt után elindultam, és csak fogtam a kontrollert másfél percig, egyetlen gomb megnyomása nélkül. Joggal kérdezhetné most, hogy

gyönyörködtem-e legalább ez idő alatt a tájban? Hát... nem. A környezetet nézve első pillantásra azt hittem, valami kosz rakódott a kontaktlencsémre. Örültem dörzsölni kezdtem fáradt pilláim, meg műkönnyet is csepegtettem, de az sem segített. Rá kellett jönnöm, nem nálam, vagy a tévékészülékemben van a hiba (igen, annak a beállításait is lecsekkoltam), hanem a programban. Hihetetlen mód igénytelen a szoftver, még jelzőket is nehéz találni rá. Az animációk külön blokkot érdemelnének, rég láttam már ilyen síkpályás mozgást: a lovaglás címszó alatt futó élmény olyan hatást kelt, mintha merev dróton rángatnák előre a pacikat a kacagtató pozícióban ülő zsokékkal együtt (konkrétan a lovas olyan képet fest, mintha előző éjszaka valaki hátulról betámadta volna... s nem csak jókedvvel). Az egész audiovizualitás úgy siralmas, ahogy van, mégsem volt kedvem sirni valamiért. Mit szeretnétek még tudni a Champion Jockey-ről? Ó igen, van sztori-mód, ahol fiatalok álmodoznak arról, hogy a világ tetejére ügeti őket hátasuk... jó, rendben, ennél kicsit komplexebb a dolog, mivel lehetőségünk van fejlődni, egyre jobb szpon-

zorokat szerezni, komolyabb futamokon részt venni, akár online is. Igen, a sorozat életében először nem csak osztott képernyőn tehetjük lóvá barátainkat, akár négyen is nyeregbe ülhetünk, hogy eldöntsük, ki tud jobban nyeríteni. További extra ficsór még a Kinect-, illetve a PlayStation Move támogatás, amik valamelyest dobna a játékélményen, de lényegesen nem tudnak módosítani rajta: elsőre mókás, másodjára elmegy, harmadjára már neki sem futunk. Nem maradt más hátra, mint a végső értékelés, a konklúzió kimondása. Próbáltam keresni benne bármi olyat, ami a pozitívumok sorát erősítené, de hiába erőlködtem. Talán a mozgásérzékelés képes kellemes pillanatokat szerezni, de az is csak a technológiája okán: maga a játék nem tesz hozzá nyúlófarknyit sem, csupán kihasználja azt. Öszintén megvallva, senkinek sem tudom ajánlani a Champion Jockey-t. Nem lódtok, nincs benne semmi, amiért megérné leemelni a polcra... vagy mégis?! Engedjétek meg, hogy a magazin legújabb jutalmazási rendszerében először kerüljön kiosztásra a „Poháralátét-díj”, ami ezúttal tökéletes választás. Ezúton is gratulálunk!



CHAMPION JOCKEY

1

Kiadó: Tecmo Koei
Fejlesztő: Tecmo Koei
Multiplayer: 2 fő Online: 2-12 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

Dzsek



Minden héten háború 12

Most ugye az következne, hogy bla-bla, minden évben kijön az EA a sportjátékaival, és a többi ideillő fennkölt frázis, de hagyjuk a rizsát, számtalan tesztelő kolléga fogalmazott már meg hasonlókat, nekem meg csak egy oldalam van jelenleg; szóval vágjunk a közepébe, itt a Madden NFL 12. Az amerikai foci szabályait még csak-csak ismerem, s olykor egy meccset is megnézek (többnyire Super Bowl), de a Madden-sorozatot nem követem. De mit tehet az az objektivitást hajhászó játékesztelő, aki törekszik a pontos információk átadására, ám ismeretei hiányosak? Segítséget kér egy olyantól, aki töviről-hegyire ismeri az adott sorozatot. Ezért felkerestem drága HPeti cimborámat (úgyis rég hallottatok felőle), hogy ezernyi teendője mellett világosítson már fel, és segítsen a tesztelésben!

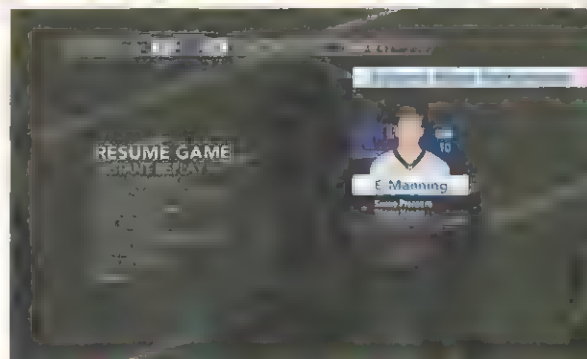
Petike megérkezett, sör kezébe nyomva, majd intenzív bőfízés után intett, hogy na akkor pöccintsem a játékot. Első reakciója: „Te, ez durvajól néz ki!”. Valóban. Látszik, hogy az EA-s srácok, ha mindenre nem is (erről majd később), de a grafika kipofozására kellő hangsúlyt fektettek. Majd Snoop Dogg hangja csendült fel a menüben, lájkoltuk, ám a későbbiekben is remek muzsikák

szóródtak fülünkbe; szóval újabb piros pont a soundtrackért. A menüpontokat nézegetve Peti felmordult, hogy semmi új mód nem került bele?! A már megszokott opciókkal találkozhatunk az új Maddenben, de ha valaki nagyon belemélyedt anno az előző részek menüpontjainak tartalmába (mint HP), azokon belül már találhat némi újítást. A Franchise-mód továbbra is az egyik kiemelt része a játéknak, de azon kívül, hogy zöldfülukeket is levadászhatunk egy szezonban, valamint free agentet is felfogadhatunk, sok minden nem változott. Hasonló a szitu a Superstar-móddal. Új fejlesztési rendszert pakoltak bele (mindenért pontokat kapsz, amit szétoszthatsz a játékosodon), valamint egy audio ingame edzőt is kapsz (ami a kelleténél is többet pofázik), s nagyjából ennyi az újítás. A Madden Ultimate Team egy érdekes fejlemény tavalyhoz képest, játékos kártyákat kapsz, melyből csapatot alakíthatsz, aztán ha nyersz, érdemeket szerezhetsz, melyekért vásárolhatsz újabb kártyákat, stadiont, stb.; és így egy komplett fantasy football-t is játszatsz. Természetesen igazi pénzárt is vehetsz kártyákat, plusz csereberélhetsz is.

Ennyi menüböngészés után, erősen javasoltam, hogy „jáccunkmá-jáccunkmá”, s indítottunk is egy New Orleans Saints és Houston Texans meccset. A játékmenet többnyire maradt a tavalyi. A stratégiák

kiválasztása viszont letisztultabb lett. Peti megjegyezte, hogy az AI-n mintha gyúrtak volna, bár a játékosok még mindig csinálnak hülyeségeket, főleg a védők. Közben még bugot is felfedeztünk, mikor az egyik játékos átment láthatatlanba, és csak a földön lévő kör jelezte, hogy ott amúgy valaki rohángál. Ez azért ciki egy ilyen kaliberű játéknál. Az ütközések egyébként jó brutálisra sikerültek.

A „dinamikus játékos teljesítmény” is egy újdonság, ami kihat a karakterek játékára. Ha pár meccsen alulteljesít valaki, utána hiába teszed be egy mérkőzésre, nem fog menni neki a játék. Rúgásoknál egy erő-pontosság összetevőkből álló kijelző jelenik meg (megfelelő időben kell megnyomni a gombot), aminek kezelése Petikének annyira nem ment jól az elején (olykor nehéz-felfogású szegénykém). A játékos lemodellezések nagyszerűek, a kamera ugyanúgy bemegy a



játékosok közé a meccsek előtt, mint ahogy az a közvetítéseknél szokott lenni, viszont a kommentár továbbra is csapnivaló. Internetes hozzáférés erősen javallott, nagyon sok minden letölthető; online játszatsz franchise-t, egymás elleni küzdelmet, tournamentet, vagy akár coop-ot is (hatan nyomulhattok egyszerre, három a három ellen), az új community-funkció pedig ezek szervezésében, megtervezésében segít neked. Az új Madden vizsgálata után kérdeztem Petit, na te hány pontot adnál rá? „Tény és való, hogy ez az eddigi legszebb NFL játék, de leszámítva azt a pár kisebb csiszolást, igazából eget rengető újítás nem került bele, és még bugok is vannak benne. Hardcore Maddeneseknek 7 pont, de akik csak most ismerkednének vele azoknak 8.” Legyen így, Petikém!

MADDEN NFL 12

8

JediEco

Kiadó: EA Sports
Fejlesztő: EA Tiburon
Multiplayer: 2-6 fő Onl ne: 2-6 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1



El Shaddai

Teljes harci díszbe öltöztetett, gigantikus sertések támadnak rád, majd a fejükön bokszesztyűvel repkedő szárnyasok próbálnak letaszítani a sziklaszirtről. A csatlósok aprítása közben a főellenfél szó szerint betáncol eléd a képernyőre, miközben a bárpultosnak öltözött Lucifer lazán társalog mobilján a mindenhatóval: „Hi G. What's up?”

Néhány biztos jel arra, hogy az esti szórakozás Japánból érkezett.

Előszérgettel keltik halálhíré a szigetország játékfejlesztésének az utóbbi időben. Tény, a hithű samurájok esetenül bukdácsolnak a nyugat után, gyakran idegen kezek közé dobva gyermeküket – az új Ridge Racer kasznija alatt finnek dolgoznak, az egykor szebb napokat is megélt Dantét pedig kényes angol sztájlisztok formálják át jóllakott nyári napközissé. A koszorút, és a virágokat viszont jobb, ha félredobjuk egy időre. Múlt hónapban Suda51 kanyarított egy véleményformáló adagot a küszöbünkre Garcia „Fucking” Hotspur segítségével, most pedig egy régi ismerős kopogtat be, és gyermeki ártatlansággal közli: ne legyünk udvariatlanok, hozzunk az úrnak egy tekercs toalett papírt.

Takeyasu Sawaki. A név hallatán valószínűleg kevés gamernek lábad könnybe a szeme, pedig az úriember nem kisebb projecteken dolgozott, mint az első Devil May Cry, vagy az Okami. Természetes, hogy a jelen alanyunk gyökereit is ezen a területen kell keresnünk, előtte azonban ejtsünk néhány szót a kerettörténetről, ami tipikus japán-sággal nyúl egy nem éppen tipikus téma: a héber vallás felé. Takeyasu-san az apokrif írásokhoz (Holt-tengeri tekercsek) tartozó Hénokh könyvéből merített ihletet – a végeredmény ismeretében valószínűleg úgy, hogy egy jól irányzott mozdulattal méretes cigarettát sodort belőle. Talán éppen ezért az egész játék leginkább egy csodálatos, abszurd, nehezen értelmezhető vízióra emlékeztet, amihez hasonlót a hittanóra közbeni szunyókálás szülhetett kisiskolás

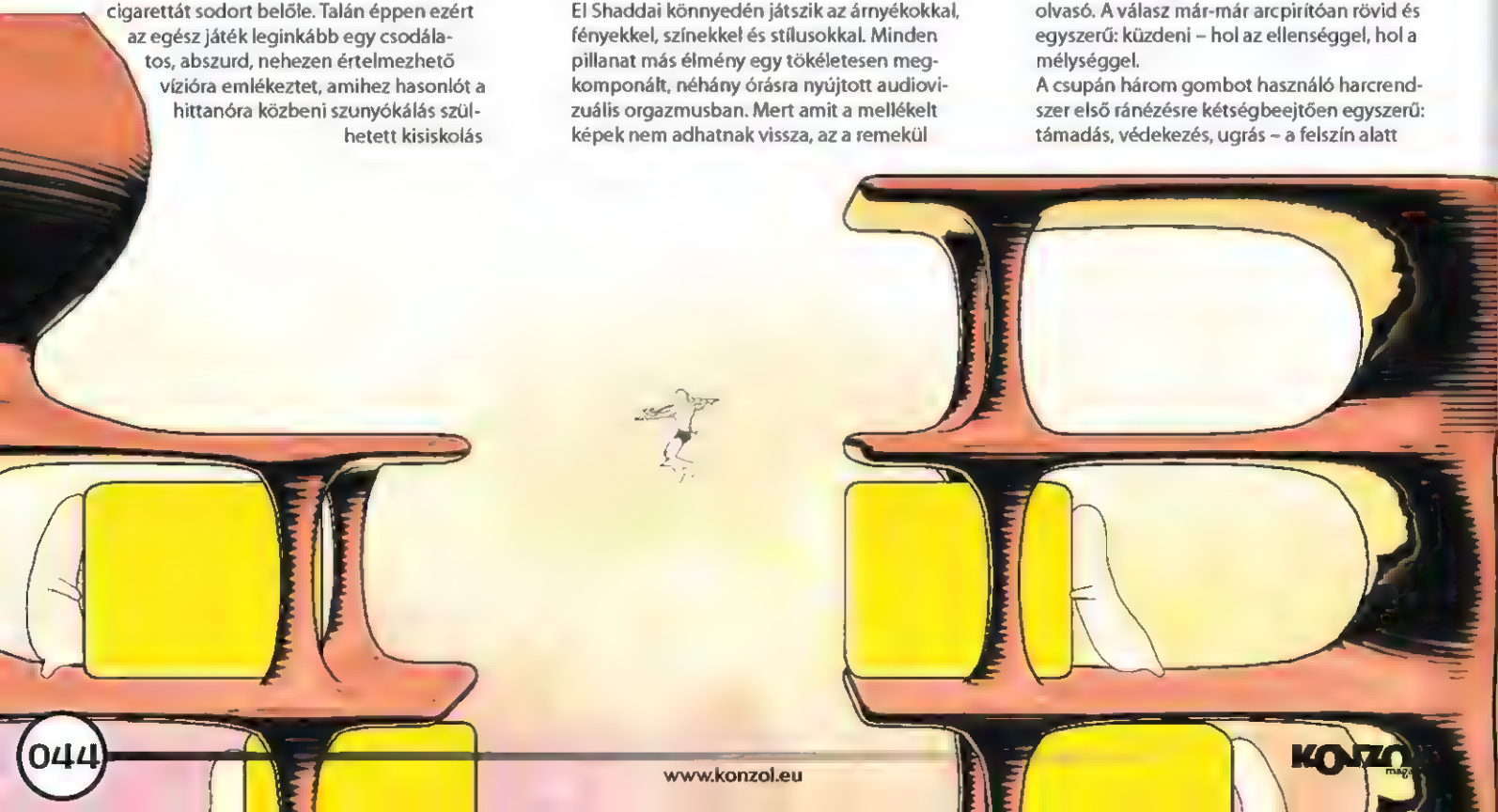


korunkban – farmernadrágos angyalokkal és könnyedén viccelődő ördöggel. A folyamat minden esetre ijesztően hasonlít hozzá: egy távoli hang látszólag összefüggéstelenül mesél bukott angyalokról, özönvízről, bűnről, utolsó esélyről – minket viszont csak a szemünk előtt életre keltett álmovilág érdekel. Álmovilág, ami pofátlanul egyedi, piszkosul változatos és pont annyira elvont, amennyire egy keleti játéknak lennie kell. Az első pillanatban neonfényű égi kilátón futunk egy ősi város fölött, némi tűzijátékkal kísérve, a másodikban fekete-fehér rajzolt tónusokban találjuk magunkat. Az egyik pályán még sötét sziluettként rohanunk óriási, festett üvegablak előtt, a másodikban már egy sci-fi metropolisz autópályáján hasítunk keresztül a motorunkkal. Később a Nintendo-platformerekre emlékeztető vidám helyszínt, egy rideg, komor és letisztult cybertér váltja – az El Shaddai könnyedén játszik az árnyékokkal, fényekkel, színekkel és stílusokkal. Minden pillanat más élmény egy tökéletesen megkomponált, néhány órára nyújtott audiovizuális orgazmusban. Mert amit a mellékelt képek nem adhatnak vissza, az a remekül

eltalált, minden helyzethez és hangulathoz illeszkedő háttérzene – a repertoárban tempolomi kórust idéző aláfestéstől a rockosabb riffekig minden megtalálható. Egy gyöngé pillanatomban egyenesen a Final Fantasy felejthetetlen dallamai mellé emeltem a hallottakat, amit nem túl bátran, enyhén behúzva a nyakam a felém hajított Chocobók elöl – de most is vállalom. Kellemes adalék, hogy a korongon egyaránt megtalálható a japán és angol szinkron – nem kis meglepetésemre az utóbbi talán még igényesebb, karizmatikusabb is.

„Rendben, vágom. Tehát a 'cucc olyan, mint egy elborult, idióta japán festmény, és a keret mögött szépen énekel néhány feledszemű kölyök... nagy ügy. De mit is kell nekünk csinálni ebben a fene' nagy művészi kuszaságban?” – kérdezheti az egyszerű olvasó. A válasz már-már arcpirítóan rövid és egyszerű: küzdeni – hol az ellenséggel, hol a mélységgel.

A csupán három gombot használó harcrendszer első ránézésre kétségbeejtően egyszerű: támadás, védekezés, ugrás – a felszín alatt



azonban az utóbbi idők legletisztultabb innovatív megoldása húzódik meg. Lévéen nincs lehetőségünk külön könnyű/erős támadások bevitelére, az ütéseink erejét a gombnyomások között eltelt idő befolyásolja. A türelmetlen kontrollercsapkodás könnyen kivédhető, erőtlén, de gyors szúrásokat hoz elő, míg a jól időzített, pontos pötyögés lassú, de szinte védhetetlen pusztító csapásokat generál. Minden mozdulatsornak más a tempója, de ha figyelünk a karakterünkre, akkor képesek leszünk – más hack'n slash játékokkal ellentétben – érzésből, a ritmusra figyelve hosszú kombinációkkal megkínálni az ellenfelet. Aztán jöhetnek a nehezebben kivitelezhető ellentámadások, védekezésből kiugrások, levegőbe emelések és speciális mozdulatok – így a kezdetben egyszerű „button masher”-nek nézett rendszerből páratlanul élvezetes tánc kerekedik.

Később, amikor először vesszük el egy ellenfelünk fegyverét, rájövünk, hogy eddig csak a felszínt kapargattuk. Az Úr által kovácsolt harci eszközökből három fajtával találkozunk majd utunk során, amelyek eltérő képességei egy „kő/papír/olló”-szerű alá- és fölérendelt viszonyban állnak – ezek között nem válhatunk szabadon, és egyszerre csupán egyet birtokolhatunk. A fegyverek ráadásul minden bevitt támadással egyre inkább elhasználódnak, így bizonyos időközönként meg kell azokat tisztítani – ez egy pár másodperces folyamat, ami alatt teljesen védtelenek vagyunk. Innentől a harcok egyfajta taktikai/logikai mélységet is kapnak: a nálam lévő könnyű és gyors közelharcú „Arch”-al leterítem a nehézkesen mozgó, lassú ütésekkel operáló ellenfelet, akinek a „Veil”-jét elvéve már könnyedén felülkerekedhetek a távolból „Gale”-lél rám támadó csatlósón. Dicsérendő, hogy a játék – első végigjátszáskor – nem piszkítja be a képernyőt semmilyen felesleges kijelzővel, így saját és ellenfeleink életeréjére is csak a több fokozatban sérülő

páncélzat alapján lehet következtetni – ami nálunk leginkább egy útközben félig elhagyott birodalmi rohamosztagos egyenruhára emlékeztet. Nem akarok belemenni a történet részleteibe, vagy váratlan fordulatokról rántani le a leplet, de el lehet képzelni, hogy ezt a rendszer a főellenfeleknél milyen változatos és izgalmas lehetőségeket kínál... Pedig a csataterőről kilépve sem ér véget a fegyverek szerepe. A nálunk lévő eszköz passzív tulajdonsága komoly kihatással van a platformrészekre is, így ha rossz sorrendet követünk, a végén kénytelenek leszünk egy ormótlan nagy pajzzsal végigszenvedni a pálya hátralévő részét. Az ugralós szekvenciák szintén elég kreatívak, gyakran kisebb-nagyobb környezeti/logikai feladványokat is tartalmaznak – ráadásul síkban és térben egyaránt utunkat állhatja a tátongó mélység. Nehézséget főleg ez utóbbi okozhat, amikor is az egyedi vizualitás és a művészi kameraállítások jókora pofont adnak a tökéletesre csiszolt játékművetnek. A folyamatosan mozgó absztrakt formák között nehéz felmérni a távolságot, a sebességet, és a pontos irányt, így a szükségesnél gyakrabban fogunk demonstrálni némi szabadesést. Szerencsére a rendszer nem kimondottan szigorú: szinte közvetlenül az utolsó platformra helyez le, elkerülve ezzel a felesleges frusztrációt. Sajnos nyolc-tíz óra elteltével kíméletlenül legördül a stáblista, megnyílik a részletes, kegyetlen pontozási rendszer a New Game+ móddal, és nekünk nem marad más, csak az e-péniszünk növelése az online ranglistákon, és néhány gyűjtögetni való az elrejtett titkos szinteken. Ennek ellenére az El Shaddai több mint egy közel tökéletesre csiszolt játékmű: időtlen művészeti alkotás, egy olyan utazás, ami felemel, inspirál és alapjaiban formálja újra a videojátékokról alkotott képet. Igen, kedves nyugati zsurnaliszta társaim. Talán a japán játékegyesítés halott. De Istenem, milyen jól áll neki...



EL SHADDAI

8

Kiadó: Konami/Ignition Entertainment
Fejlesztő: Ignition Entertainment
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

sQr

Hozd a Formád!

A Formula 1 első ránézésre se tűnik egyszerű sportnak, noha a laikusok szemében többnyire „unalmas” körözgetés az egész egy adott pályán. Ehhez képest az idei technikai változások, az év közbeni viták (befújt diffúzor-ügy, gázelvételnél a fojtószelep nyitására az állása hány százalékos lehet – ill. pillangószelepek kontra csapszelepek –, a motorvezérlés szabályozása, a továbbra is előkerülő flexibilis szárnyak, az első kerekek dőlésszögének állítása a tapadás kontra kopás határán, stb.) még jobban átláthatatlanná tették idén is az összképet. Ebből a kutyavásból olykor a valódi csapatok se találnak rendes kiutat, hát még egy videojátékfejlesztő-csapat, akiknek részben (ma már közhely, hogy egy profi szimulátor tematikusan csak egy igen szűk rétegnek szólna) a leginkább hangadó, elvakult sokat elváró rajongókat is ki kell engedniük. Ilyen környezetben az nehéz kenyér, és hiszem, hogy az a vezető döntősen, aki ezeket a (amúgy nem jelentéktelen) tényezőket mellőzi, és az aktuális évi FIA által kiírt szabályok általi standardokat veszi figyelembe, a kiskapukat mellőzve, ezzel adva egy kvázi alap – majd csapatonként más és más fizikai tulajdonságokkal, menetképességbeli tudással rendelkező – modellt az autókhoz, amelyekhez az istállóktól különböző adatokat is megkaptak a jobb végeredmény érdekében. Sőt az idei szabályoknak megfelelően (visszatérő KERS és új, állítható hátsó szárny, amelynek a neve a Drag Reduction System, azaz a DRS) már a játékosnak is több gombot kell nyomogatnia, mint bármely más autós játékban. Az F1 mindig is másféle hozzáállást követelt meg, és ez a 2011-es részről még jobban elmondható. Nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, kilométerek tízezreit pakoltam bele a 2010-es kópiába. Kismertem, elfogadtam a hibáit, azokat kihasználva szereztem sokszor győzelmet, vagyis minden apró változtatást rögtön éreztem az aktuális felvonásban. Aki arra a dinamikára vágyik, amit a pilóták megtapasztalhatnak, az ennek egy részét most már valóban átélheti.

Tan említenem se kell, hogy hivatalos játékról lévén szó minden pilóta, csapat és helyszín az idei szezonnak megfelelően, eredeti formájában szerepel a játékban, ami menüje felépítését tekintve afféle DIRT 3 és F1 2010 keverék – utóbbiból sok elemet egy az egyben át is vettek, ami nem akkora gond, ha a belbecs kárpótolt ezért. A karriermód (ami szinte egyezik a tavalival: kisebb csapatnál kezdünk,



nő a reputációjuk, lépdelünk előre, tehát élvezetes, mint volt) körítése, és minden autón kívüli esemény ebben az évben sokkalta nagyobb hangsúlyt kapott. Mondhatni, jobban megtöltötték élettel. A boxban szerelők, riporterek járnak-kelnek, a pilóták többféle animációt kaptak, beleértve az örömmünnyelést (ami lehet akár a garázsban is, ha egy kis csapattal értünk el egy jó eredményt), a bánatot és csalódottságot egyaránt. Az interjúadás is megmaradt, ahogy az XP alapú fejlődési rendszer is, ám mindez autentikusabb környezetben zajlik, mintha – ahogy a reklám is mondja – élnénk az F1-es álmod. Játékmódból egy új akad, a Time Attack, amelyben fix paraméterek mellett kell a lehető legjobbat mennünk, így adva egy olyan ranglistát, amin csak a nyers

tudás a döntő, mindenki azonos feltételekkel fut. Mércének kiváló. Szálljunk hát be az általunk favorizált istálló autójába, és lássuk, mi változott egy év alatt.

Búza az ocsutól!

Póriasan fogalmazva az idei F1-es játék legfontosabb részét, az autóinak a viselkedését, a felfüggesztések „aktívabb” volta, láthatóan, az autó rögzített részéhez képest rugózó, az aszfaltra préselt löerők átvitelének módja adja (részletesebben: az autó ún. „középső, merev részéhez képest rugózkodhatnak az egyes elemek, meghatározott kereteken belül, az elvártól való kitérés nem megengedett). De ennél többről van szó. Ez állítható merevebbre, lágyabbra, kinek mi felel jobban. Ettől függetlenül, vagy épp az új felfüggesztés-szimulációnak is köszönhetően végre van érezhető





súlya, súlypontja az autóknak, s ebből fakadóan az erőhatásokból eredő tehetetlensége, értelmetlen kormánycibálásból fakadó kitörése. Sőt tovább mentek, a vezetési modell majdhogynem új, nehezebben lehet elkapni a rítmust. Egy klasszikus S kanyart nem vehetsz be már csutkán, bánj az analóg karokkal csínján, ha épp nincs a kéznél kormány. Vagy a gumí kopik el, vagy a tapadás fog el, a győzelemhez ennél több kell.

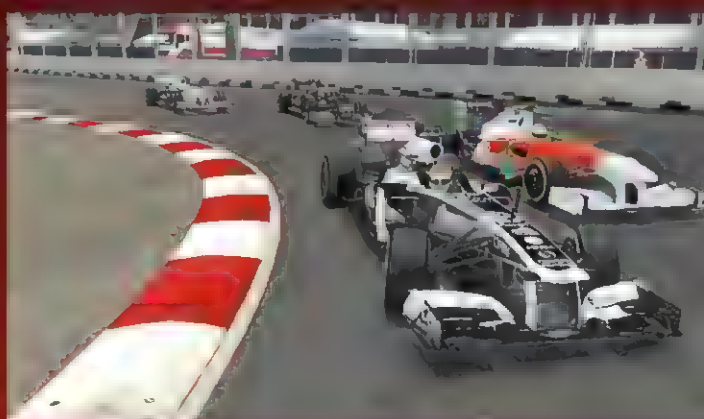
A legapróbb hiba is képes megbosszulni magát, s emellett kell figyelned az ideális ívre, illetve a fékezés pontok mellett a megfelelő mértékű kanyarodásra, a KERS használatra (körönként 6,6mp-ig ad 85LE pluszt), illetve ha adott, a DRS bekapcsolására. A DRS szabadedzéseken és időmérőn szabadon használható, és aktiválása érezhetően kihat ránk, kezelése viszont nem bonyolult, egy gomb kinyitja, s a fékre lépve automatikusan visszaáll az eredeti helyzetébe a hátsó szárny (versenyeken a kijelölt szakaszon, és az 1mp-es követési távon belüli tartózkodási feltétel teljesülése mellett aktiv). Egy padlógázás félkanyarban sokkalta óvatosabban kell a volánt kezelnünk a későbbi hátsó leszorító erő gyanánt, különben az autó fara könnyed vidám táncot lejtve beszítál – ami még korrigálható megfelelő reakcióidő és mozdulat bevittele ellenében – ám ha elnézzük, a pódium helyett a bukócámpa nem túl kellemes részeiben tündökölhetünk. Mindezek a hatások (az amúgy sem lazára vett kezelés mellett) beállításokkal könnyíthetők, ám a meglepően jól sikerült szimuláció, vezetési és fizikai modell csak részben verhető át. Legyen az időviszta mérés, vezetési segédletek bevetése, vagy a kulcsfontosságú setup: A függőleges modell tehát parádés, csakúgy, mint az autók viselkedéséért felelős majd minden elem. Végre a pályák egyenletessége, a kőzetek is nagyobb mértékben befolyásolják a menettulajdonságokat. Nem

mert van tér a javulásra, de az egy évvel ezelőtti állapotokhoz képest ez igen tisztességes előrelépés. Emellett futam közben állíthatunk is pár dolgot, mint ahogy a valóságban is, bár a számuk kevés: a fékerelosztást és az üzemanyagkeveréket, előbbi egyértelmű, utóbbiról kicsit később.

Az ellenfelek viselkedésével is sok gond volt, ezeknek a száma végre lecsökkent. Már nem fékeznek be majd mindenütt satuzva egy kanyarba, rendes tempót mennek, és a védekezéseik, támadásaik is realizitkusabbak, bár néha továbbra is túl agresszívek, illetve olykor itt-ott vagy irreálisan gyorsak, vagy cserébe máshol drasztikusan lassúak.

Az időjárás szisztémát továbbra is nagyszerűen oldották meg, ismét teljesen más megközelítést igényel így a versenygép terelgetésének a módja. A vízfolyások pocsoyák jobban kihatnak ránk (aquaplaning), és olyan bakit se láttam szerencsére, hogy slick gumikkal is sokáig jó lett volna a tapadás. Kétségtelenül, ha esik, akkor válik a legnehezebbé a versengés. Kezdőknek mindez a fentiekből fakadóan eléggé kihangoló lehet eleinte, viszont a valódi futamokon látott teljesítményeket még jobban értékelni fogjuk, ha megbirkózunk az F1 2011-től kezdődő kihívásokkal.

Az új gumik és üzemanyagok bevezetése, a



lineárisan változnak, mint korábban. Vigyázni kell a papucsokra, az üzemi hőfoknak a játékban is van jelentősége, evégett az első körök egy versenyben igazi pengeélen való táncolást jelenthetnek. A drasztikus használatból is egyhamar a tapadási görbe túloldalán találhatjuk magunkat, amikor is seperc alatt kifognak alólunk. Kissé vicces, hogy az újdonságok között szerepel, de immár állóra is fékezhetjük a kerekeket, ami maximum egy körön jelenthet előnyt. Tankolás ugyan nincsen, ellenben az üzemanyagkeverék állítása fontos szerephez jut, és egy új információs panel jelzi többek között, hány körre elegendő az adott használati fokozat mellett a nafta. Ez szintén taktikázásra ad lehetőséget, amit mind mi, mind az ellenfelek is kihasználnak. A darálóból indulva sejtethetjük, nem kell a maximumon hajtaniuk. Előnyt kell kiutózni!

Nem gond, de tartalekolni is kell, különben a végére nem marad belőle elegendő. Ennek a módosítása kábé egyenlő a tavaly látható motorfordulatszám-szabályzó használatával (ettől függetlenül az most nincs), de gazdagabb keveréket adva a motornak az is jobban használódik. Kopik. Az infódoboz mellett nagy segítséget nyújt számunkra a versenymérnökünk, aki immár sokkal több hasznos dolgot közöl velünk rádión, illetve fontos még egy új menüpont, a Race Director.

Míg a rádión megtudhatjuk, milyen köridők kellene ahhoz, hogy valakit utolérjünk, vagy a boxkiállások során (amik végre normálisan



zajlanak, bár az animáció továbbra is hagy kívánnivalót maga után) ne ragadjunk be valaki mögé egy kicsit se. Emellett időjárás-előrejelzést kaphatunk, ha épp borús a derű, derűre ború érkezne, és a „szokásos” információkat hallhatjuk még. A Race Director egy olyan menürész, ahol az adott futam addigi történéseit tekinthetjük meg. Ki hol áll, milyen köröket fut, hányszor járt a boxban, mely típusú gumikeveréket használ, plusz a komplett versenybírói ítéletlistát: ki mit, mikor és miért kapott, ami igencsak hasznos, hogy képben legyünk azzal, mi is zajlik körülöttünk. Mondanom se kell, ha jól bántunk a fogyó eszközeinkkel, akkor az adott motor és gumi belét is kitaposhatjuk,

amennyiben rendelkezésre állnak még. A büntetések tavaly se hagyták nyugodni az embert, ez sajnos most sincs másképp – teljesen ártatlan szituációkért ugyanúgy ész nélkül kapjuk a nyakunkba az „áldást”. A tavalyi részen nem voltak műszaki problémák, azaz ami a gép szemén kífért, azt mi kiérelhettük. Ezúttal ezt is számításba kell vennünk. A motor látványosan elpukkan, a sebváltó kihagy pár fontos fokozatot, a DRS és KERS bekrepál, illetve egyéb műszaki problémák léphetnek fel, vagyis a rendelkezésre álló motorok állapota, azok kihasználtsága, valamint a bevethető „kunsztok” élettartama is fontossá válik. Ordenáré nagy baki volt a 2010-esben ezek





figyelmén kívül hagyása, ellenben továbbra is egy agyonhajszott erőforrás inkább füstölög át a mechanikus túlvilágba, minthogy minket a kockás zászlóig ostonnal csapkodva eljuttasson.

A mai, relatíve valós képet kapjuk viszont, amiben egy „Cossie” motor nem bírja úgy, mint egy Renault, továbbá a csapatok közti teljesítménykülönbségek is hangsúlyosabbak, ellentétben elődjével. A törésmoделите viszont nem változott sokat. Ugyan végre lezúzható a hátsó szárny és a gumí, jóformán minden olyan, mint tavaly volt, kihatnak ránk értelemszerűen a sérülések, de korántsem olyan élethűen amortizálható le az autó, mint az elvárható lenne.

RÉGÓTA VÁRT IGAZOLATLAN HIÁNYZÓKI

Mik ezek? Bizony-bizony, a biztonsági autó, és a piros zászló intézménye. A kettő jelentése majdhogynem egybevág, ám mégis kérnek megannyi kontextusban. A piros zászlót olyan esetekben vetik be, amikor a pálya nem igazán tisztázható meg, a biztonsági autó nem tud érdemben beavatkozni, vagy körbemenni. A való életbeli reguláktól annyiban tér ez el, hogy amikor a rajtrácson felsorakozik a mezőny, gumicserére nincs lehetőség, a taktika nem borul. Attól meg nem kell tartani, hogy ha nagyon esne az eső, akkor is előhúznák, ilyen nincs. A biztonsági autó ellenben akkor lép életbe, ha a pálya részben tiszta, vagyis a mezőnyt el tudja vezetni a veszélyes zónán (a játékban 20%-os versenytávótól aktiválható). Ekkor a versenyt aktuálisan vezető pilóta áll be mögé (a lekörözötteket vagy előre lévőket megengedi), majd a maga sajátos tempójában elszalad a pakkot. Amíg mi ebben a felsorakozásban vagyunk, nem előzhetünk, könnyűként ha hibáznánk, átvágtunk a jellemző autót, amíg az eredeti SC mögött pozíciónkat újra el nem foglaljuk. Amely körben kimegy az SC, az adott kör végén az aktuális első helyezett diktálja a tempót, amit mi is követhetünk, miha nem a pilót

cél egyenestől, hanem az első SC-vonaltól érvényes újra a verseny. Eme vonal pályánként más és más helyen van, érdemes kitapasztalni azokat, előidézve ezzel a jobb újraindításokat.

A többjátékos mód is bővült, méghozzá igencsak jó dolgokkal. Az osztott képernyős opció bevezetése kapásból nagy pluszpont, de emellett az, hogy egy társunkkal kooperálva is végigmehetünk egy komplett világbajnokságon, az egyik legjobb funkció, amióta F1-es játékok készülnek. A karriermódhoz hasonlóan egymással is rivalizálunk, a jobb pilóta lesz idővel az elsőszámú. Emellett a tavalyról már ismert multiplayer lehetőségek várnak ránk, érdembeli javulások abban van, hogy immár a teljes mezőnnyel is megmérkőzhethetünk online is – 16 főt emberi játékosok kontrollálnak, a maradék nyolcat a gép irányítja.

Külsőben ugyan nem változott a játék olyan nagy mértékben, ám mégis gondos aprólékossággal javítottak kicsit mindenben. Ideértve a legnagyobb látványbeli pluszt adó fény-árnyék hatásokat, amelyekben látszik némi előrelépés, és ehhez a jobb animációk és szimulált elemek egy sokkalta egységesebb, realisztikusabb képet kölcsönöznek az F1 2011-nek. Ami kis hátrány megmaradt, hogy néha továbbra is hajlamos beszaggatni a forgalmasabb, és pályaelemekben gazdagabb helyeken.

JÖVŐRE UGYANITTI

Az idei felvonás igencsak nagyot ugrott előre, emiatt nem voltam vele annyira tudószálhasogató, nem hittem volna, hogy ennyi mindenre odafigyelnek egy év alatt. Elmondható, hogy ha a 2012-es felvonás „szupér” ennyit fejlődik, mint a mostani rész, akkor igencsak szép jövő vár az F1-es játékok rejongóira. Mi megszállottak nem is érünk rá a kevessebbel, se most, se máskor, hadd fusson a Codemasters a pénzéért a továbbiakban. Idén viszont megérdemelten társunkkal élvezzük csak így tovább!



F1 2011

9

RBaly

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Codemasters Birmingham
Multiplayer: 2 fős Online: 2-16 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

RISE OF NIGHTMARES

Vérfürdő testmozgással

Ütött-kopott vonat zötykölődik Romániába tartva, a vagonokban különböző nemzetiségű utasokkal, akik közt ott van a protagonista Josh is, ki éppen feleségének magyarázkodik a kabátjába rejtett pia miatt, ha Kate meghallgatná – ám az asszony faképnél hagyja az alkoholproblémákkal küzdő pasit. Emberünk ezek után keresztülvándorol a teljes vonaton, ahol összeakad balerina nővérekkel, kártyajós romániai asszonnyal (aki nem mellesleg magyar feliratos tarot-kártyákkal dolgozik), nem utolsósorban pedig Frankenstein szörnyetegének és a Resident Evil-ből megismert Mr. X-nek a törvénytelen gyermeke is feltűnik, majd elrögzíti Josh nőjét, aki ezután a rövidesen balesetet szenvedő vonat roncsai közül indul neki az ismeretlennek. Illetve a még ismeretlenebb romániai éjszakának, hogy ráleljen kedvesére. Mindez tökéletes kezdés (a mozis hagyományokat magán viselő menüvel együtt) lehetne egy erősen B-kategóriás, transzirozós, szadista horrorfilmhez, és nem is járunk olyan messze a valóságtól, elvégre mi tudjuk azt, amit hőseink nem: a leírt jeleneteket megelőzve már egy kastély/kúria tömlőcseinek vendégszeretettel élvezhetjük egy parádés szabadulást, majd az azt követő halálunkig – persze más időpontban, másik szereplőt irányítva. No, meg azért sem meglepő a fenti megállapítás, mert hát a Rise of Nightmares címmel ellátott X360-as dobozt a polcra leemelve senki sem babazsúrra vágyik, pláne a játékot már hónapokkal és hetekkel ezelőtt beharangozó trailerek után. Ez bizony transzihorror, ráadásul az ötletesebb, interaktívabb fajtából.

Mert hát mit is várhattunk a megelőző bemutatók után, melyekben szabadon beszélő nagymama teremtetette le a kinecetes marhaságotokra ugráló és táncikáló unokáit, mondván, mi a frászt csinálnak azok, amikor a videojátékos kamera segítségével zombikat is lehet irtani – illetve azután, hogy egy gyönyörű kórusokkal teli másik videóban fiatalok aprították a kellemetlenkedő, folyton támadó hullákat, de úgy, hogy még a könynyük is kicsordult. Mármint a játékot élvező srácoknak, nem pedig a hulláknak. Természetesen azt vártuk ezután, hogy darálhassunk, darálhassunk, nem utolsósorban pedig (darálhassunk és) úgy használjuk a mozgásérzékelő szenzort, ahogy eddig még soha, és elmondhatom, hogy igazából ez a pont mindenképpen megvalósult. A Rise of Nightmares valóban teljes testkontrollt kíván, mindentélelme gimnasztikai edzéstől mentesen. A kamerával szemben egyhelyben állva (a lakást szokás szerint át kellett rendeznem mindehhez) nem sokat tehetünk a sztóri előrehaladásának érdekében, ám ha az egyik lábunkat előrébb helyezzük, máris sétálni kezdünk a virtuális térben, ha pedig hátralepünk, hátrálás lesz az eredménye (amennyiben újra egymás mellé rakjuk lábainkat, megállunk). Ezek a „lépések” a legfontosabbak a haladás szempontjából, ám mivel belső nézetből játszunk, fontos még a „kameranézet” is, amit a felsőtestünk és fejünk mozgásával állíthatunk – magyaráz, ha kicsit elfordulunk, a játékos nézet is velünk fordul, így könnyedén körbenézhetünk (elvileg). A szokásosnak mondható guggoláson felül van még úszás, futás, illetve a különböző

hétköznapi mozdulatsorok mellett (egy ajtó kinyitásánál a kezünket lendítjük annak szárnyai felé, egy kar meghúzásánál fentről lefelé mozdítjuk a kézfejként a létránál pedig úgy teszünk, mintha le vagy fel húznánk magunkat) a legfontosabbak a mérszálást utánzó mozdulatok, mint például a csapkodás, szúrás, vágás, dobálás, nyisálás... Nem, nem kattantam be, ellenben a legtöbbet majd ezen akciók megvalósításával foglalkozunk.

Mindez nagyon jól hangzik, és az elején még jópofa is. Megtesszük az első lépéseket, futunk (ez mondjuk elsőre nem ment, de azután piromat odaállítottam a Kinect elé, megmondtam neki, hogy idén sem kap Gucci-táskát, és a toporzékolás, amit levágott, egyből átvitt minket az aktuális pályára), üszünk, felkapunk egy vasrudat, majd azzal teszünk rendet, később pedig élvezzük az újabb és újabb fegyvereket, amik amúgy éppen úgy roncsolódnak, ahogyan azt teszik a Dead Island gyilkoló eszközei. A zombik egészen betegesen néznek ki, miközben odacsoszognak és támolyognak hozzánk, mi pedig előszeretettel simogatjuk meg arcukat és karjukat a jégfűrészszel, ami simán leszaggatja a végtagokat és fejeiket (egész jó a sebészmodell). Aztán jön még robbanó kotyvalékos fiola, meg elektromossággal telt vasrúd, eldobálható szike, és szánk kaján vigyorra húzódik, mikor először kaparintjuk meg a láncfűrészszel, amivel aztán intőzatos aprításba kezdhetünk. Ám mindez csak a felszín, amit cicomáz még pár pozitívum – az ódon hangulatú falak között somfordálva (a kezdeti erdő és mocsár után temető, kastély, csatorna vár ránk, plusz még



Kállhim! but gracefully.

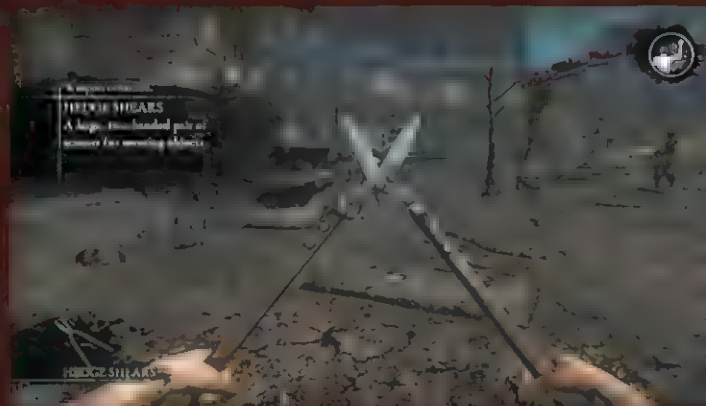


POWER SAW ARM

pár kellemes helyszín) olyan érzésünk van, mintha a fejlesztők keverték volna a House of the Dead- és Silent Hill-szerűakat, a sztori pedig elég beteges – az például kifejezetten durva, ahogy feleszmélünk az antagonisták doktor által megkötözve, miközben az velünk szemben levágja egy volt utastársunk kezét, majd a baltát beleállítja a szerencsétlen fejébe. Bizony, ez horrorjáték, nem gyerekmesé, így tessék úgy is hozzáállni. Néhol egészen durva (a főellenség rohadt jó, bár kicsit tanult az Alice-től is), plusz még a klasszikus túlélő horrorok világát is feleleveníti néhány egyszerűbb fejtörővel és helyzettel, mint például a familiáris kerületése, miközben az egy szempillantás alatt kivégezhet minket. Kifejezetten paráztható, ahogy mellettünk sétál el, mi pedig nem mozdulhatunk, így vigyázban állva, plisszenést sem hallatva, a szemünk sarkából figyeljük a távozását. Emellett a sztori szempontjából érdekes kazettákat gyűjtögethetünk – és nagyjából mindent el is mondtam, ami a nagyjából öt-hat órás játékidő alatt ránk vár. Kivétel a negatívumokat.

Mert hogy azokból is van, és nem is kevés. A Rise a Kinect-címek hetven százalékához hasonlóan eléggé pontatlan. Ez már egy

ugrabugrálós családi játéknál is zavaró, de egy ilyen összetettebb, pontos akciókat igénylő darabnál kifejezetten dühítő tud lenni, főleg olyan helyzetekben, mint amikor mondjuk nyolc agresszív zombi vesz körül, te pedig hiába védekeznél (két kar a magasban), nem jön össze, sőt a lépéseidre is ellentétesen reagál a program, így amikor hátrálnál a támadók elől, előre sétálsz, vagy éppen fordítva – előre futnál, hogy lerázz egy párat, erre bekönyköl hátrálsz, miközben a támadásaid is hadonászásnak felelnek meg pár pillanat erejéig. Amellett, hogy a RoN nehezen irányítható egy-egy pillanatban (nem mindig, bár a közlekedést és nézelődést pontosan betanulni azért eltart egy ideig), az egész játékot túlságosan uralja az árkádos jelleg (nem hiába, a fejlesztő brigádtól sok minden jött a House of the Dead-szerűéből), amivel letölthető tartalomként nem is lenne baj, de dobozos címként, ennyire átlagosan rövid játékidővel már kevésbé megbocsájtható. A grafika kicsit egyszerű a játékmenet a mozgásérzékelés irányítás ellenére szintén, és nem nagyon van ösztönzés az újra-



játszásra, főleg azután, hogy néha örülünk, ha végre befejeztünk egy-egy pályaszakaszt, mivel a mentések is annyira ritkán (konkrétan a fejezetváltásoknál) érkeznek, hogy az néha már-már zavaró.

Mindezekkel együtt a Rise egy erősen oldschool árkád játék, amely negatívuma egyben pozitívum is, elvégre manapság nem sok ilyen jellegű anyag található a kínálatban, és a program valahol kitölti azt az űrt, amit az erősen erre a műfajra specializált Dreamcast hagyott maga után, korai halálát követően. A lényeg, hogy óvatosan közeledjete felé, mert a vérengzők „okosnak” beállított külső csálka lehet, ám őszintén szólva a sok család-barát táncolgatás és karlengetés után nekem még így is üdítő színfoltjává vált a Kinect-palettának (emellett pedig azt mondom, térjünk vissza a jó öreg controllerhez, ami megbízható, és sokoldalú). Amiatt pedig ne féljen senki, hogy elfárad majd a sok álldogálás közben – a program időnként nagyon figyelmesen felajánlja a pihenés lehetőségét, amennyiben valaki elfáradt volna, elvégre egy olyan programnál erre is oda kell figyelni, melyet agresszív nagyik is előszeretettel játszanak, hiszen ők már annyira nem bírják a strapát.

FOCUS

RISE OF NIGHTMARES

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: SEGA M1
Multiplayer: nincs
Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

6

Böjtös Gábor

SPACE MARINE

Orkvérgőzös orgia

Gondolkodtál már azon, mégis hogyan festene a Harry Potter sorozatnak, vagy mondjuk a Gyűrűk Ura-trilógiának a játékváltozata, ha azok alapjául nem szolgált volna mozgóképes média? Mai szemmel valószínűleg elég furcsán néznénk rájuk, hiszen nem a már megszokott, agyunk által beskatulyázott szereplők és tájak jelennének meg a szemünk előtt, hanem valami merőben más, szokatlan világ, amit mi a fejünkben némileg eltérően vizionáltunk. Éleg csupán egy-egy híresebb franchise rebootolt változatáról véleményeket olvasnod a neten, rögtön látszik, hogy a gamerek nagyobbik hányada nehezen barátkozik velük – nyilván nem véletlenül.

Visszatérve a cikk elején megkezdett gondolatmenetre: a könyvek valódi izgalma mindíg is éppen az nyújtotta, hogy bár az alapvető dolgokat többé-kevésbé ugyanúgy látjuk magunk előtt, az apróbb részletek azonban már minden embernél másképp körvonalazódnak. Én például mai napig pont ezért szeretem eszméletlenül a Dante's Inferno-t, mivel olvastam az isteni színjátékot, és a képzeletem által lefestett pokol nagyon hasonlított ahhoz, amit a játékban élmeztartak. Számomra már-már szinte katarikus élmény volt látni, ahogy a Dante Alighieri által megálmodott bizzar világ egy aprócska szelete megelevenedett a képernyőn. Játék formájában adaptálni egy olyan végtelenig kidolgozott, több tízezer éves felölő univerzumot, mint amilyen a Warhammer 40,000-e, kétségkívül érdekesítő, ugyanakkor óriási felelősséget igénylő feladat. Személy szerint már pusztán a cikk készítésekor érzek némi nyomást magamon – pedig ez „csupán” egy teszt – , így aztán el tudom valamelyest képzelni, mennyire nem voltak egyszerű helyzetben a Relicnél dolgozó srácok. Persze ahol Warhammerről van szó, ott rövidesen felbukkan a Games



Workshop neve is, mely cégről bizonyára hallottál már, ha picit mélyebben benne vagy a témában. Ők jegyzik az összes, ehhez az univerzumhoz tartozó könyv, illetve táblás játék jogát, és természetesen a Space Marine alcímmel ellátott program készült is felügyelték annak érdekében, hogy a rajongók a lehető leghitelesebb atmoszférát láthassák viszont otthon, a képernyőjükön. Mindezek fényében gondolom nem nagy meglepetés, hogy a Space Marine egy igazán „fanservice” darab, melyet bár képes élvezni egy szimplán shooteret kedvelő játékos is, a részletekben közel sem fog tudni olyan szinten elveszni, mint egy keményvonalas rajongó.

A Space Marine története lényegében egyetlen konfliktusra fókuszál, mely az egymással már évezredek óta szembenálló emberek és orkok között zajlik. A cselekmény helyszíne egy Graia nevű bolygó, mely javarészt hatalmas méretű gyáraknak

ad otthont – ezt a planétát veszi invázió alá egy óriási létszámmal rendelkező ork flotta annak reményében, hogy rátehetik a kezüket a Birodalom egyik legerősebb fegyverére, a Titánra. Egy félelmetes méretű, két lábon járó gépezetet képzelj el, amelyre elég csupán ránézni, és már nem kell sokat agyalni, milyen következményei lennének, ha az elenség kezére kerülne az eszköz. A Graia állomásozó – az orkokhoz viszonyítva mondanivaló maréknyi fölvel rendelkező – Birodalmi Gárda hadosztálya tehetetlen ekkora sereggel szemben. Ekkor jön a képbe az Ultramarines rendház, illetve annak három oszlopos tagja: Leandros közlegény, Sidonus őrmester, valamint Titus kapitány – utóbbi fogod irányítani te. Bár a különböző rendházakról, és úgy en bloc az űrgárdisták csepeget sem egyszerű történetéről hosszasan lehetne írni, ettől most eltekintünk, mivel akkor a tényleges tesztre már nem maradna hely. Esetünkben elég annyit tudni, hogy az űrgárdisták képezik a Birodalom hadseregének abszolút elitjét – félelmetes méretű, több száz kilós páncélzatot viselő, génmanipulált szuperkatonák ők, akiket a legfontosabb csaták alkalmával vetnek be. Amint a segélykérő üzenet megérkezik hozzájuk, a három űrgárdista a Graia felé veszi az irányt, hogy megvédjék a Titánt.

A Relic nem vette szöszölőre a témát, amolyan in medias res stílusban azonnal a mélyvízbe, pontosabban egy ork hadihajó, keilős közepére dob, hadd henteld kedvedre a zöldbőrűeket. Manapság én már egyenesen művészetnek tartom, ha képesek egy TPS shooter játékménét úgy összerakni, hogy az változatos legyen, ne lehessen ráunni a folyamatos durrogatásra – nos, ezt itt sikerült remekül megvalósítani. Akcióból bőven kijut ugyan, de okosan adagolva kapod, hogy ne rontsd el vele a gyomrod, így rengetegszer vannak átvezetők, érdekes párbeszédok a harcok között. Mindezt megfűszerezték némi taktikázással, a Space Marine-ben ugyanis elég hamar átkuldenek





a másvilágra, ha ész nélkül rohansz előre. Leandros és Sidonus nem csupán golyófogóként funkcionálnak, hanem tényleges segítséget jelenthetnek az összecsapások során. Ezt ajánlatos is gyakran kihasználni, segíteni őket a háttérből, amíg ők elvégzik a piszkos munkát.

No azért ne gondold, hogy ezzel meg is oldottál mindent, az orkok roppant erőszakosak, nemigen tántorodnak vissza attól, hogy rád rontsanak, és közelről szedjenek szét! Kizárt, hogy végig elkerüld velük a közvetlen kontaktust, a dolgok csak ilyenkor durvulnak majd el igazán: ideje lánckardot rántani! A játék szerves részét képezik a közelharcok, melyek legalább annyira, ha nem élvezetesebbre sikerültek, mint a löfegyverekkel történő haddelhadd. Lehet szimplán kaszabolni jobbra-balra, de az egészet a látványos kivégzések dobják fel igazán. Az ellenségek egy erősebb lökessel beszédíthetők, és ilyenkor – amennyiben megjelenik fejük felett egy kis ikon – kegyetlen módon exterminálhatók. Titus kapitány utolsó mozzanata pedig még stílusosan be is lassul. Csak mentem szembe egy hatalmas ork hordával, mint egy megállíthatatlan tank: azokat a szerencsétlen párákat, akik először értek oda hozzám, egy-két csapással kettévágtam, a következőnek kitéptem a pajzsot a kezéből, majd azzal vertem agyon, az utána jövő delikvenst pedig felemeltem, hozzávágtam a földhöz, majd egyszerűen eltapostam, mint egy bogarat. Emlékszel még a 300 című film slow motion effektjeiből táplálkozó harcjelenetekre? Na,

körülbelül azokhoz tudnám hasonlítani az egészet. Általában teljesen véletlenszerű alakulnak ki a mozdulatsorok, a végén mégis úgy érzed majd, mintha egy tökéletesen koreografált filmet forgatnának. Nekem néhányszor el is hagyta egy-egy „Aztarohadt!” a számat; ha valahol, itt aztán tényleg egy valódi harci filmnek érezheted. A kivégzéseknek egyébként – amellett, hogy jól néznek ki – gyakorlati hasznuk is van, ugyanis ahányszor sikeresen abszolválsz egyet, visszakapod az elvesztett életerőd egy részét (hogy milyen mértékben, az attól függ, mekkora zöldbőrű terítettél le).

Azt hiszem, elég szó esett a közelharcról, most szeretnék visszatérni egy kicsit a löfegyverekhez: ezekből egyidejűleg négyet cipelhetsz magaddal, cserélgetni az erre alkalmas állomásokon van lehetőséged. Erdemes próbálgatni, kipróbálni, melyik a számodra legmegfelelőbb, van választásod Lower egyensúlyozóbarakomdya. Én inkább preferált fegyverről, egyetlen egyetemes igazság vonatkozik mindegyikre: az apró, egyetlen tökennyel rendelkező ugyanakkor nem túl gyors, és pisztoly kivételével egyik csúzlizhoz sem kapsz sok töltényt. Ezáltal mindenképpen arra van ösztönözve a játékos, hogy igyekezzen a lehető legpontosabb találatok leadására. Hiába lóg az oldaladon a lánckard, az orkok nagyon csúnyán meg tudnak szívatni, ha elfogy a muníciód. Én általában mindig megvártam, amíg közelebb érnek, majd utána soroztam meg őket – persze ez attól is függött, hogy éppen





Egyre pusztábbá és keményebbé válik a játék, nemelyiküknél eltérő taktikát kell alkalmazni. Nem esett még szó egy speciális képességről, mely a „Fury-mód” névre hallgat. Ennek lényegét igazából nem szeretném hosszasan ecsetelni, ha láttad már valamelyik God of War-epizódot, tudod, hogy miről van szó. Gyilkolás útján feltöresz egy Ultramarines emblémát, majd a két analóg kar együttes megnyomásával átmenetileg lényegében félistenné változtatod az egyébként sem gyenge űrgárdistát. Titust ilyenkor sárga aura veszi körül, jóval nagyobbbat sebez, illetve célzáskor olyan szinten belassul az idő, hogy kényelmesen le tudod löni a feléd rohant (vagy az éppen előled menekülő) orkokat.

A Space Marine tulajdonképpen ott teljesíti a legjobban, ahol a legnehezebb, ez pedig a WH40K rendkívül sajátos atmoszférájának, hangulatának tökéletes modellezése. Persze ehhez mindenképpen kellett a Games Workshop bábáskodása is a készülő program felett, de amit a Relic fejlesztői produkáltak látvány terén, az több, mint dicséretre méltó. Valóban látszik, hogy egy ork megszállás alatt lévő gyárbolygó felszínén mászkálsz: rengeteg fém, romos épületek, tömegtelen por, és úgy összességében a pusztítás nyomai vesznek körül mindenhol. Nem csupán a külső részek, hanem hasonlóan a zárt helyszínek is ugyanilyen aprólékossággal kerültek kidolgozásra. Sokszor olyan hatalmas méretű belső terek magasodnak a karakterek fölé, hogy még egy két méteres űrgárdistaként is egészen jelentéktelennek fogod érezni magad. Én konkrétan ott petéztem le, amikor először szemem elé került

a „Fury”-egységem pazar! Természetesen távolról sem a generáció legszebb játékaról van szó, de úgy gondolom a frankó összehatás mindig is fontosabb lesz a puszta poligon-számmál – és szerintem konzolos berkekben valamennyien így vagyunk ezzel.

A külsőn méltatását a legapróbb részletekig kidolgozott karakterekkel szeretném folytatni: ha a pályákról elmondható, hogy gyakorlatilag teljes mértékben hűek az univerzumhoz, akkor ez itt hatványozottan igaz. A Relic-nek segítséget nyújtottak a táblás játékok figurái, azokat modellezték le, mondhatni mérnöki pontossággal. Titus kapitány – és persze a többi űrgárdista – robosztus páncélzata állejtősen jól néz ki, és természetesen az orkok külseje is éppen olyan, amilyennek lennie kell.

Az audio részre leginkább a „korrekt” jelzőt tudnám ráaggatni, a főhős tekintélyt parancsoló orgánuma kifejezetten tetszett. Amikor hallgattam, mindig azt éreztem, hogy az elit-katona abszolút kezében tartja a dolgokat. A tuskó orkoktól nem is várnék mást, minthogy erőszakos módon üvöltözzenek, ostobán kommunikáljanak egymással, és persze nekünk is odavessenek néhány fenyegető mondatot. A fegyverek szépen ropognak, a lánckard pedig hangos sercegéssel vágja át az útjába kerülők húsát. Az aláfestő zenékből nem maradt meg túl sok a fejemben, ennek





részen az is az oka, hogy teljesen beleolvadtak a háttérbe, amikor viszont külön odafigyeltem rájuk, nem találtam bennük különösebb kivételyt. Normál nehézségi fokozaton tolvaj a Space Marine egyjátékos módozata átlagosnak mondható játékos, nagyjából tíz-tizenöt óra alatt végigvihető. Véleményem szerint ebből a zsánerből pont elég ennyi, különben sem szeretem a rétestésztát – legalábbis ezt a fajtát nem. Kissé kínos, hogy akadnak olyan részek, melyeken tulajdonképpen bármiféle erőlködés nélkül át lehet rohanni, nem lesz láthatatlan fal, vagy script, ami megállítana. En ezt egyébként először észre sem vettem, mivel sosem volt szokásom ész nélkül átszelni pályaszakaszokat, csak azt követően próbáltam ki, miután olvastam róla, és ez a probléma sajnos tényleg létezik. Persze, amennyiben te is szereted kiélvezni egy stuff minden egyes percét, ez csupán apróságnak fog tűnni, vagy jó eséllyel észre sem veszed majd.

A kampány során felfedezhető hangüzenetek – amennyiben érzel készletet a megszerzésükre – ki tudják tolni valamelyest a szavasságot, de erre a célra elsősorban nem ez, hanem a multiplayer szegmens szolgál. Játékmódokból két fajtát indíthatsz: a Seize Groundban különböző állomások elfoglalása a feladat, melyekért a program pontokkal jutalmaz. Amelyik csapat először éri el az ezer pontot, azé a győzelem. Az Annihilation egy klasszikus, csapatalapú ördöklésre invitál, szám szerint 41 alkalommal kell le vadászni a szemben álló oldal harcosait. Minden fegyverhez külön kihívások érhetők el, teljesítésükért XP-t kapsz, ez pedig nem meglepő módon előbb-utóbb szintlépéshez vezet; így nyithatod meg az újabb fegyvereket, kasztokat, illetve a Customizer-módszt is, ahol szinte a legapróbb részletekig testre szabhatod az űrgárdistádat. A többjátékos huncutkodás az ötödik szintig „ingyenes”, afölött már kód bepötyögése szükséges.

Az egész tesztelés ideje alatt egyetlen dolgot sajnáltam igazából, mégpedig azt, hogy talán nem mozogtam annyira otthonosan a Warhammer világában, amennyire a Space Marine megkövetelne. A Relic egy minőségileg is vitathatatlanul első osztályú alkotást tett le az asztalra, mely ebből kifolyólag simán élvezhető bárki által, de ahogy a cikk elején is említettem, a valódi hangulat, az apró utalások tömege azoknak jön majd át, akik olvasták a témához kapcsolódó könyveket, esetleg játszottak a táblás változattal. Ennek fényében a keménymag érezheti elsősorban úgy, hogy kerek sajtot kapott, ők akár hozzá is adhatnak plusz egy pontot az értékelőben lévő számhoz, nem fogják átverve érezni magukat. Amennyiben te nem tartozol közéjük, továbbra is bátorítani szeretnék arra, hogy nyugodtan tegyél vele egy próbát, ha a cikk meghozta a kedved. Hozzáro hasonlóan talán épp ez a cucc vesz majd rá arra, hogy jobban befejezd magad a témába. Mi mást mondhatnék még? Elő a lánckarddal, hulljanak az ork tejek!



WARHAMMER 40,000:
SPACE MARINE

8

Kiadó: THQ
Fejlesztő: Relic Entertainment
Multiplayer: nincs Online: 2-16 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

Duke

TESZT

BLEACH: SOUL RESURRECCIÓN

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

Dynasty Warriors anime módra



Fájdalmaim vannak. A jobb kezem jelenleg egy béna, mozdulatlan csont- és hústömeg, mely képtelen bármilyen feladatra, minden parancsom elutasítja. Hüvelykujjamon a köröm már-már lila, s aminek mindezt köszönhetem, az a Bleach: Soul Resurrección. Az elmúlt pár nap kökemény gombnyomkodással telt, s meg is lett az eredménye. És most még tesztet is kell írnom róla?! Áááá...

A Dynasty Warriors formuláját gondolom, senkinek nem kell bemutatnom. Mondjuk az az érdekes, hogy erről az „ölj meg több száz ellenfelet egyszerűen”-játéktípusról roppant mód megoszlanak a vélemények. Mára elég népszerű lett, s sokak kedvence is ez a zsáner, viszont egyesek visítva menekülnek előle. A Bleach: Soul Resurrecciónnak sikerült továbblépnie a Dynasty Warriors féle unalom-faktoron, és egy roppant kellemes hack'n slash mókát okozhat mindenkinek (nem csak a fanoknak).

Kedvelem a Bleach-animét, figyelemmel is követtem (egy ideig), szóval valamilyenre képből vagyok a sorozatot illetően, de a BSR-ben picit még nekem is sikerült elvesznem. A sztori a Soul Society-vel folytatott háború után veszi fel a fonalat. A játék erősen feltételezi, hogy a játékos totál naprakész a történésekkel kapcsolatban, ám ha mégsem így lenne, az sem akkora probléma, kárpótol érte maga a játékmenet. Ahogy már felvezettem, nagyon leegyszerűsítve menni kell 'oszt legyakni mindenkit, viszont



a fejlesztőknek teljesen élvezetesre sikerült megalkotniuk a harcrendszert. Nagyszerűen lehet kombinálni, összefűzni az akciókat; feldobni az ellenfelet a levegőbe, majd ott tovább csépelni, speciális támadásokkal operálni, vagy megfelelő időzítéssel még jobban felerősíteni a kombókat. Olykor nem elég csak vadul támadni, keményebb ellenfeleknél igenis szükséges védekezni, félreugrani, vagy counter-attackba fogni, s mondanom sem kell, minden karakternek más-más speciális támadása van. Nem a világ legkomplexebb rendszerével rendelkezik a játék, de azért jó móka játszani vele, na! A lezúzott ellenfelek, objektumok után Soul Pointokat kapsz, melyek szép zölden világítva vándorolnak hozzád, s ezekért különféle új képességeket, egyéb karaktererősítő tényezőket vásárolhatsz egy olyan rendszerben, ami nagyon hasonlít a Final Fantasy X Sphere Grid-rendszerére. A Soul Pointok adnak leginkább motivációt a harcokra, ráadásul minél karajabbul végzed azt, annál nagyobb szorzóval

Az ellenfelek is gyönyörűen lettek elkészítve, s animálva, a főellenfelek meg viszik a prímet e tekintetben. A háttereken picikét még lehetett volna gyúrni, hogy minél változatosabbak legyenek; de igazából annyira nem frusztráló ez sem, úgyis állandóan harcolsz. A zenéssel és hangokkal nincs különösebb probléma.

Én meglepően jól elszórakoztam a Bleach videojátékos adaptációjával, pedig azt hittem, ez is csak egy szimpla Dynasty Warriors féle dögunalom lesz. Van benne valami érdekes, 'fűszer', amivel jóval élvezetesebb lett zsánerbeli társainál. Persze itt is végig tudsz szaladni mindösszesen egy gomb állandó nyomogatásával (azért ne feledkezzünk meg, hogy alapjaiban milyen játék is ez), de sokkal látványosabb és szórakoztatóbb, amikor törekszel az ellenfelek minél változatosabb eliminációjára, ráadásul annyira nem is bonyolult mindez. A program a világot ugyan nem váltja meg, és a Bleach-sorozat ismerete sem árt hozzá, amennyiben

a sztorit is szeretnéd érteni, de anélkül is kapsz egy szép, cel-shaded grafikájú, HD-minőségű, viszonylag korrekt szeletelő játékot.

kapod a pontokat. Természetesen boss harcokból is kijut bőven. A főellenfelek méretben, alakban, s környezetileg igen csak eltérőek, de annyira nem okoz problémát egyiknek a legyőzése sem. A sztorimód struktúrája leegyszerűsítve annyi egyébként, hogy menj egyenest előre, öl meg mindenkit, és győzd le a boss-t. A sztori mellett ugyan még kapunk néhány extra miszsiót is (szám szerint huszonnyolcat), melyek mindig rendelkeznek valamilyen megszorítással (időlimit, vagy nem lehet ugrani stb.), de idővel ezek sem mentik meg a játékot a videojáték-újságírás egyik legcsúnyább szavától, ami nem más, mint a repetitív. A BSR kinézetre egy szép játék, a cel-shaded grafika nagyon is rendben van, totalisan hozza a sorozatban látottakat.

BLEACH:
SOUL RESURRECCIÓN

7

JediEco

Kiadó: NIS America
Fejlesztő: SCE Japan Studio
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

KÉSZÜLJ AZ ŐSZ LEGNAGYOBB ANIMÉS ÉS GÉMER RENDEZVÉNYE AZ "ŐSZI CONRA!"

ÉRDEKEL AZ
ANIME, MANGA,
TÁVOL-KELET,
KONZOLOS ÉS
PC-S JÁTEKOK?
VAGY CSAK
SZÓRAKOZÁSRA
VÁGYSZ?
ITT A HELYED!

OKTÓBER 8-9. HUNGEXPO

**MINDEN, AMI EDDIG IS VOLT
ÉS RENGETEG ÚJ PROGRAM!**

COSPLAY

KARAOKE

DDR

AMV-ALLSTARS

KONZOLHEGYEK

KULTÚR KORNER

ELŐADÁSOK

VETÍTÉSEK

**+ AZ ÖSSZES ŐSZI
ANIME/MANGA ÚJDONSÁG!**

PROGRAMOK,
INFÓK,
JEGYELŐVÉTEL:
mondocon.hu

MANGAFAN
MANGA. MAGYARUL.

ANIMAX

cosplay.hu
Minden ami cosplay

ogi.hu

MONDO
MINDEN JÓRA



Japán csajok, akik kavicsokat keresnek

Mondjátok, nektek mi jutna először eszetekbe, ha azt kérném, mondjátok egy jellegzetességet a japán kultúrából? A samurájok? Az origami? A fiatalabb korosztály minden bizonnyal az animéket emlegetné fel, ami például számomra, európai srácnak örökre idegen marad. Valahogy túlságosan távolinak érzem a rajzok stílusát, humorát, ám valóban, ebben rejlik a megmagyarázhatatlan vonzalma is: hallottatok már az Arcana Heart-sorozatról? Ha nem, ne feltétlenül magatokban keresétek a hibát: a szigeten túlra most először látogat el a franchise, nekem pedig két oldal is rendelkezésemre áll, hogy bemutassam nektek.

Lemez a gépben (bár nem feltétlenül kell hozzá, de erre majd a teszt végén még visszatérek), halkán felbúg az Xbox olvasója, én pedig izgatottan várom, mit kaptam a postástól. Az intro kellőképpen melibe vág jellegzetesen japán snittjeivel és zenéjével, ám a főmenü puritán kialakítása valamelyest meglep. Egyszerű színek, lépcsőzetes elrendezésű opciók, jellegtelen betűtípus: semmi extra a szokásos, verekedős játékban sztenderdnek számító játékmódokon túl (sztori, harc kifulladásig, gyakorlás, galéria, multiplayer).

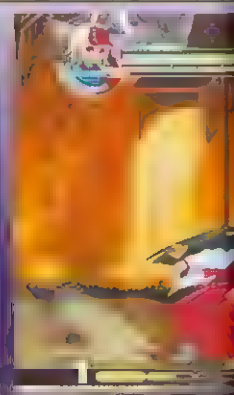
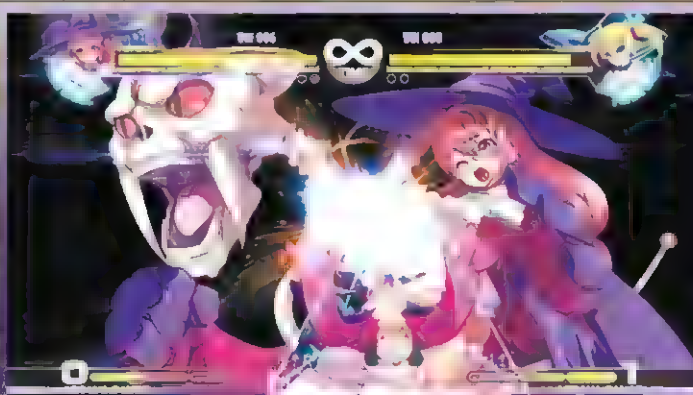
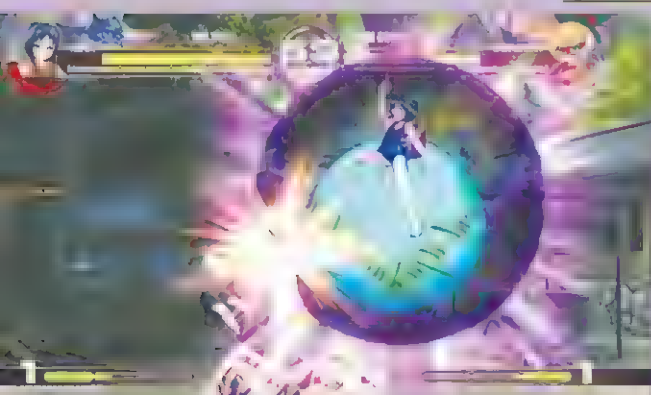
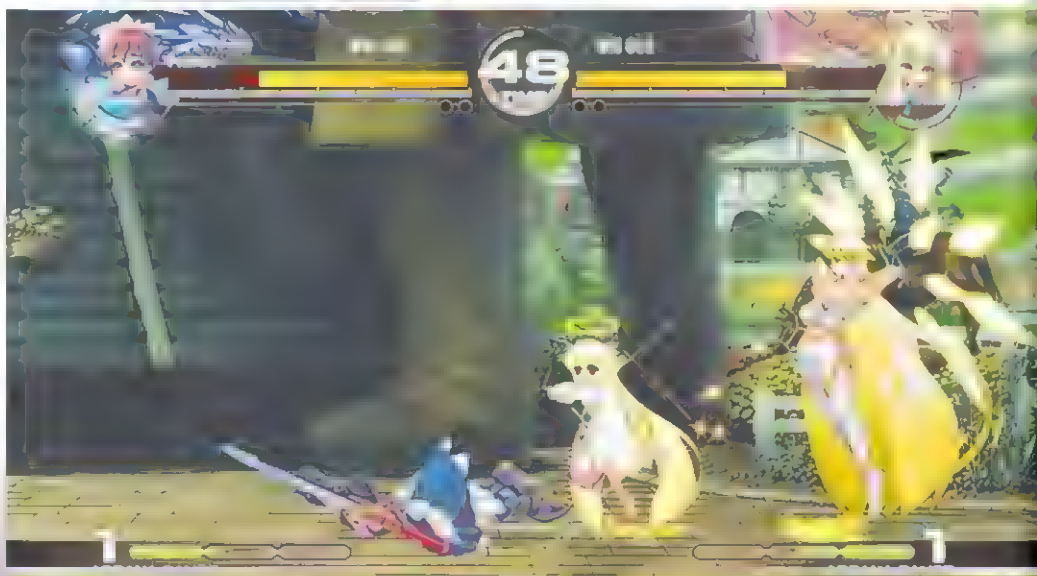
„Mélyvíz ide vagy oda” – gondoltam egy merészet és ráböktem a történetre... aztán rájöttem, hogy a gyakorlással jobban jártam volna. Az Arcana Heart 3 sztorija hat nappal Japán szigetének elpusztulása előtt játszódik. Bár a történet elég kusza és érthetetlen az elődök, illetve a sorozat köré épített brand ismerete nélkül, egyre inkább a mélyére láthatunk az egyes karakterek végjátékainak hála. Végül, ha elég türelmesek vagyunk, összeáll a kép, amiben két szemben álló, démonirtásra szakosodott frakció küldi lányait az úgynevezett Celestial Stone-ok megszerzéséért. Ám, ahogy az lenni szokott, mindenki csak báb egy hatalmasabb játszmaiban, így hőseinknek a legvégső föllenség ellen összefogva muszáj fegyverszünetet kötniük, majd egyesült erővel, a közös érdekeket szem előtt tartva vállalva harcolniuk. Persze, a huszonegy választható karakternek mind megvan a maga története, és az igazság az, hogy mindegyiküké érdekes is.

Első harcosomat a szimpátiámra bízom, így



Lilica-ra, a denevérszárnyú, vámpír-vigyorú kiscsajra esett a választásom. A következő képernyőn Arcana-k közül választhattam: szintén csak böktém egyet, de azért fél szemmel rápillantottam az attack/defense értékre: könnyelműségemet igencsak megcsínytettem, csúnyán elvert már az első opponensem... tanulság: „Ne menj fejfel a falnak, h*lyegyerek!”

Okulva saját hibámból, mindenkinek javaslom, első körben nyálazza át az opciókat, és tévéképernyőjének átmérőjéhez igazítsa a HUD-ot: nagyon tetszett, hogy akár ki is kapcsolhatjuk a karakter-animációkat megjelenítő sávot kétoldalt, ami ugyan állóképeken jópofa dolognak tűnik, de játék közben zavarónak hathat. Továbbá a gyakorlás sem árt, mivel az Arcana Heart 3 játékmechanizmusa öt gombra építkezik: három szolgál sima támadásra, egy a „suhánásra”. Ez utóbbival megtörhetjük a támadásokat, távolságot építhetünk ki, vagy pont ellenkezőleg, folyamatosan ellenfelünk közelében maradhatunk, akár a levegőben is. Az ötödik elem a választott Arcana-hoz kapcsolódik, bónusz sebzés/védekezésként jelentkezik, valamint elemmentálisától függően meghatározza küzdőstílusunkat is (több száz variáció lehetséges: sok sikert annak, aki mindet ki szeretné próbálni). A





© EXAMU Inc. / ARC SYSTEM WORKS

képernyőn az életerőcsíkon kívül található még két indikátor, ami az erőnk- és arcanánk szintjét mutatja: minél több van bennük, annál nagyobb és speckóbbat csaphatunk a hisztis lánykák orcájára.

Öröszteve olvasva talán ijesztően bonyolultnak hathat a játékmenet, de furcsa módon, kis gyakorlással nagyon hamar elsajátíthatóak a kombók. Magam is meglepődtem – aki komolyabban utoljára az SNES-es Street Fighter 2-vel játszottam –, hogy néhány tíz perc után mennyire könnyen kézre álltak Lilica különleges támadásai is. A hangulat is árasztja magából a retrósbabb érzést, ami talán leginkább az audiovizualitásnak köszönhető. Kellemesen bugyuta dallamok, jellegzetesen japán krikosz-krakosz nyelvjárás, pixeles karakterek, amik hangsúlyosan kiemelkednek a HD-ra húzott hátterek előtt (mellesleg a helyszínek eredeti „pompájukban” is megtekinthetőek, ha kikapcsoljuk a nagyfelbontású képeket). Annak ellenére, hogy mennyire irritált az első percekben az Arcana Heart 3, szép lassan belopta magát a szívembe a tesztidőszak hosszú órái alatt: a folyamatos tanulás és sikerélmények mellett mosolyogni kezdtem a viccekkel teli átvázolásokon, figyelmesen olvastam az eltérő szemszögből bemutatott történetet. Idő kell ahhoz, hogy megszerez-sük a stuffot...

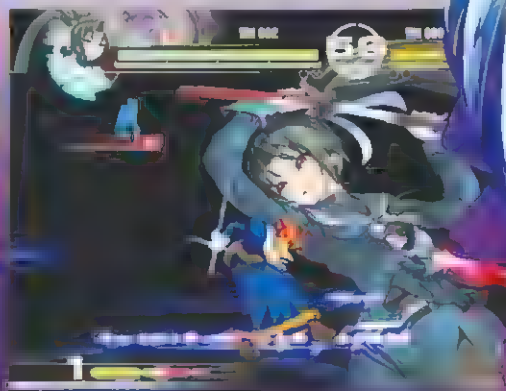
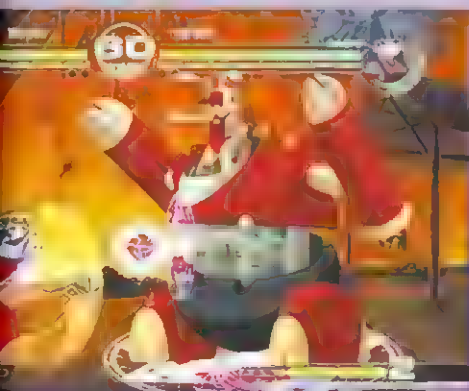
...de idővel sajnos óhatatlanul bele is unhatunk: egyedül. Bármennyire komplex a történet, és hiába dobálja a szexis artokat, minden verekedős játék élő, hús-vér ember ellen mutatja meg igazi erejét. A lokál versus módról felesleges nyilatkoznom, azon sok mindent nem lehet elrontani: az

online-t viszont könnyűszerrel... ám sok vetélytársával ellentétben az Examunak sikerült olyan multiplayer kódot rittyentenie a játékába, ami majdhogynem tökéletesen működik! A BlazBlue-netkódnak hála a szoftver saját szintünkhöz keres játékosokat a világhálón, ráadásul még akkor sincs lag, ha alacsonyabb sávszélességű versenyzőt fogunk ki magunknak. Ötven mérkőzésből ötven zökkenőmentesen zajlott: szerintem ennél jobb referenciát nem kívánhat magának egyetlen produktum sem...

...ám mindezek ellenére sem hibátlan játék az AH3. Mindannyian ismerjük a japán szorgosságot és munkamorált, s miért lenne ez másképp az Examu háza táján? A program piszkosul nehéz és precíz, már harmas, négyes szinten is megizzasztja az embert a főellenség likvidálása, magasabb nehézségen pedig a lehetetlenség plafonját verdesi. Iszonyatosan be kell biflázni a kombókat, taktikázni az erőnkkel, és a jó pillanatban ellőni a combosabb támadásokat... kitartás és hidegvér kell hozzá, ami nem biztos, hogy mindenkinél kitart, ráadásul a „jó” befejezéshez csak egyetlen sanszunk van. Továbbá (igaz, ez nem hiba, de) sokakat elriaszthat a küllem, és a stílus. Mondjuk, aki kedvelte a Guilty Gear világot, az az Arcana Heart-ban is megtalálja a szépséget és a bájít, de az európai vonalat preferáló játékosoknak nem biztos, hogy bejön mindez... és ennyi. Ószintén megvallva ülhetnék még a szövegszerkesztő előtt a hibákon elmélkedve, de nem talállok többet. Rétegtájk, ez tény, de



van benne valami, amitől szívesen helyet foglalunk miatta a kanapén: nem kifejezetten zsánerem a verekedős játékok világa, de az Arcana Heart-ot megszerettem. Az említett magas lécc okozhat kellemetlen pillanatok, a sorozattal először találkozó pedig nyülfarknyit sem fognak érteni a sztoriból, de érdemes túllendülniük a kezdeti nehézségeken. Az Examu remek munkát végzett; ráadásul a remek fejlesztőcsapat, és a nagy múltú (pl. Guilty Gear-sorozat) kiadó marketingje is párját ritkító: a minőségi limitált példányokat (ami gyönyörű artworkokat és kitézőket tartalmaz) osztogatják normál áron, míg az alapkiadás nyomott áron kerül a boltok és a virtuális piacok polcaira. A stílus rajongói egy-két pontot hozzáadhatnak az eredményhez, ám az átlagos, a verekedős anyagoktól nem idegenkedő játékosoknak mindez nagyjából ennyit ér:



ARCANA HEART 3

7

Dzsek

Kiadó: ARC System Works
Fejlesztő: Examu Inc.
Multiplayer: 2 fős Online: 2 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

A vén Wayne Gretzky is színre lép

Az egész világot megrázó tragédia történt, amikor megkaptam tesztelésre az NHL12-t, ugyanis pont egy nappal korábban zuhant le az orosz professzionális hokibajnokságban, a KHL-ben szereplő Lokomotiv Jaroszlavl hokicsapatot szállító repülőgép, amikor az a liga első forduló meccsére utazott Minszkbe. Az edző és az összes játékos is életét vesztette a szerencsétlenségben, köztük Pavol Demitrával, a szlovák válogatott kiválóságával. (Egyébként csodával határos módon a személyzet egyik tagja túlélte a balesetet.) Szívesen játszottam volna a játékban ezzel a csapattal az elhunytak emléke előtt tisztelgetve, de sajnos az orosz liga nem szerepel a választhatók közt. Az NHL széria az EA egyik legrégebbi videojátékos sorozata, túl van már a 20. évfordulón is. A borítóra ezúttal a Tampa Bay Lightning fiatal tehetsége, Steven Stamkos került. A lemezen megtalálható a 3 on 3 NHL Arcade nevű demo, amelyben hatalmas fejű hokissal játszhatunk könnyed szórakozásként.

Kezdekör érdemes betölteni az NHL11-es profilunkat, ha van. Az NHL12 hét professzionális ligát tartalmaz, természetesen teljes mértékben licenszelve: National Hockey League (NHL), American Hockey League (AHL), Czech Extraliga, SM-liiga, Deutsche Eishockey Liga (DEL), Elitserien (SEL), National League A (NLA), Canadian Hockey League (CHL). Szere-



pelnek benne nemzeti válogatottak is, de semmilyen internacionális torna nem került bele.

Drámai változtatások ezúttal sem történtek, az irányítás ugyanaz, mint az elmúlt években. A jól bevált recept szerint a bal karral kell mozogni, a jobb karral pedig kapura löhetünk, illetve bodicseket (a body check furcsán magyarosított neve) tudunk adni. A test-test elleni harcok még realisztikusabbak lettek, sokat számít az ütközéseknél a játékosok testfelépítése. Egy nagyobb, izmosabb fickó jobban a palánkra tudja kenni a kisebbeket. Viszont a kisebb játékosok

mozgékonyabbak, úgyhogy könnyebben ki tudnak térni az ütközések elől, s megkerülhetik a lassabb, erősebb egyedeket. Ha egy nagyobb bodicsek után elveszti valaki az egyensúlyát, akkor jobban próbálja visszaszerezni azt a karjai mozgásával, mint korábban.

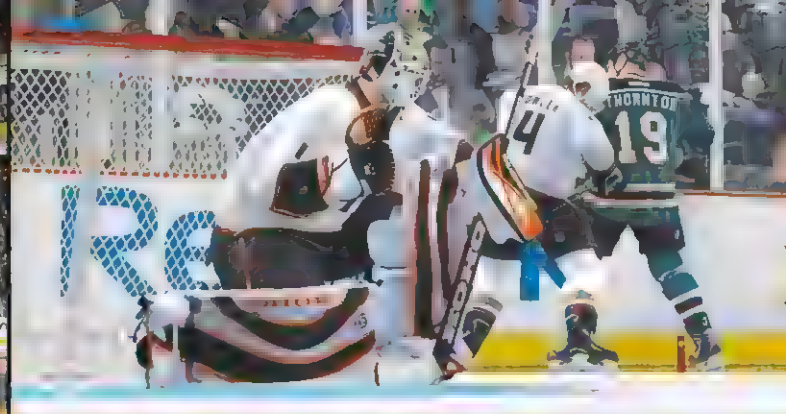
Ezúttal lehetőség van akkora maflást adni, hogy lerepüljön az ellenfél sisakja, vagy úgy nekilökhettük a plexinek az embereket, hogy az be is törik. A kispadok előtt, ahol nincs plexi, akár át is tudjuk lökni a palánkon az ellenfeleket, amire a padon ülők megfelelően reagálnak. Ezúttal a kaput is kimozdíthatjuk a helyéről, ha nekilökünk valakit. Sokkal jobban interakcióba léphetünk a kapussal is. Akár őt is fellökhettük, vagy ő is lezúzhat minket, de még bunyót is kezdeményezhetünk velük. De könnyebb megzavarni a kapust a szabad kilátásban is, ha egy csapattársunk direkt elé áll, plusz könnyebb elveszteni a korongot is, nem tapad annyira az ütőnkhez, mint korábban. S realisztikusabb a palánknál való harc is a korong megszerzéséért. Talán a leghatékonyabb, legfinomabb változás a játékosok mesterséges intelligenciájában történt. Például, ha előreütik a korongot az



ellenfél kapujáig, akkor a csatárok jobban ráhajtanak majd a védők előtt, mint korábban. A csapattársak mozgása pedig még realisztikusabb lett.

A főmenüt megtekintve láthatjuk az arcpírítón sokféle játékmódot. Persze van Play Now-mód, ahol azonnal játszhatunk barátságos meccset, akár online is. A Season-, Play-off-, Battle for the Cup-módok pedig nem nagyon változtak.

A Be a GM (General Manager) a legfontosabb játékmód. Ennél mindent kézbe vehetünk teljes körűen vezethetjük a csapatunkat, amibe beletartozik például a játékosok adása és vétele, cseréje, az edzések intenzitása, a csapat összeállítása, a fiatal tehetségek felfedezése. De természetesen nekünk kell lejátszani a meccseket is. Alapbeállításnál nem kell figyelniük a cserékre, a program automatikusan hajtja végre a sorcsereket, amire mindig szükség van a jégkorongban. Sokkal nehezebb lesz ezúttal a legjobb játékosokat megszerezni, realisztikusabbak a transzferek. Jobban látszik a hokissok teljesítményén az edzésre fordított munka. A tavaly bemutatkozó Hockey Ultimate Team módban kapunk egy pakli játékoskártyát, nevet kell adni csapatunknak, s ebből kell létrehozni a legjobb felállást. Természetesen cserélhetjük a kártyákat és vehetünk újakat.



Is, plusz online is játszhatunk a többi játékos ellen. Ezen belül van egy egyszemélyes mód is, az „EAUHL 24/7”, ahol kihívhatjuk a más játékosok által kreált csapatokat offline állapotban, de online természetesen játszhatunk a barátaink ellen is. „EA Pucks” jár az eredményes szereplésért, ez ennek a módnak a fizetőeszköze.

Újdonság a Winters Classics-mód, ahol újra kell játszani a Pittsburgh Penguins – Washington Capitals meccset: kültereti, szakadó hóesésben, ami elég jól néz ki. Egyébként ezt a meccset minden évben hagyományoszerűen január elején rendezik meg.

A Be a Pro-módban viszonylag sok változás történt. Itt ugye arról van szó, hogy csak egy játékost kell irányítanunk egész végig, akit a kamera követ hátulról, tegyük hozzá, hogy nem mindig tökéletesen. Az elején választhatjuk, hogy mi hozunk létre egy játékost. Újdonság, hogy akár női hokist is kreálhatunk! Ekkor a külsejét, nevét, tulajdonságait nekünk kell meghatározni. A kezdőtől a profi szintig kell haladnunk a pályafutása során. Választhatunk egy létező NHL-játékost is, vagy akár egy CHL-ben szereplő ifjancot, akivel négy szezon után az NHL-ben bizonyíthatunk. Újdonság, hogy a Be a Legend keretén belül egy igazi legenda bőrébe is bújhatunk. Összesen kilencet lehet megnyitni a Be a Pro-ban elért eredményeinknek köszönhetően. A legnagyobb sztár minden idők egyik legjobbja, Wayne Gretzky. Ezeket a legendákat minden játékmódba beintegrálhatjuk, miután megnyitottuk őket. A meccsek alatt az edző személyre szabott utasításokat ad nekünk, amiket ha sikerül betartanunk, akkor nagyobb tapasztalati pontot szerzünk. Ilyen utasítás lehet pl. hogy „próbálj sokat kapura löni”, vagy „figyelj a helyzetkedésre”. Ha lecserélnek, akkor láthatjuk a

pozitív és negatív visszajelzéseket is, a padon ülve mozgathatjuk a kamerát. A meccsek realisztikus 20 perces periódusokra vannak lefixálva, és amikor nem vagy a pályán, akkor előre lehet pörgetni az időt a következő bevetésedig, viszont ekkor lemaradsz a gólokról, de kérhetsz szöveges leírást is az akciókról. Több dolgon múlik, hogy az edző mennyit játszat. Ez függ attól, hogy mennyire jó a csapatjátékod, milyen formában vagy, és hogyan játszol az adott meccsen.

A prezentáció elég szép, bár nem kimagasló. Nagyon tetszetős a stadionok grafikája, a jég és a plexifal gyönyörűen tükröződik, bár a játékosok arca nem a legjobban lett kidolgozva. A jégkorongozók mozgása, az ütközések fantasztikusan mutatnak. A nyílt nézőtereken különösen szép a hóesés animációja. A közönség mozgása is ragyogó, mindenki individualisan mozog, nyoma sincs a szinkronban lévő droidhadseregnek. A kommentátorok, Gary Thorne és Bill Clement nagyszerűen végzik a dolgukat, pontosan reagálnak minden eseményre, és egy az egyben hozzák az amerikai NHL-közvetítések hangulatát. A menüben szóló 14 számmal sem volt semmi bajom.

Az NHL12-ben igazán komoly fejlődés nem történt, de



rengeteg apró dologban változtattak. Jobb lett a fizika, az MI, realisztikusabbak az ütközések, a kapussal való interakció növelése jót tett, valamint a Be a Pro-módban sok fejlődés történt. Wayne Gretzky, és a többi legenda integrálása is remek ötlet volt. Aki nek megvan az NHL 11, annak nem létfontosságú beszerezni az új részt, de ha pár évet kihagyta, akkor mindenképpen érdemes rá odafigyelni, mert ennél jobb hokis játék jelenleg nincs a piacon.



NHL 12

9

karfiol

Kiadó: EA Sports
Fejlesztő: EA Canada
Multiplayer: 2-4 fős Online: 2-12 fős
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

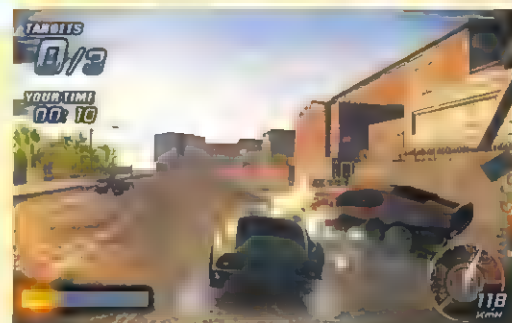
En elmentem soforködni 3DS-sel...

Tegye fel a kezét, akiben mély nyomot hagyott anno az első Driver tutorial rész! Tudjátok, az a rész, amikor a garázsban kellett a kocsival mindenféle trükköket, feladatokat elvégezni egy listáról, s amíg azok nem voltak teljesítve, nem engedett tovább a program. Nem is emlékszem hasonló játékra, aminek a betanító részét ennyire szídtam volna, mint azt akkor (sok ismerősöm jár hasonló cipőben még a mai napig; egyébként azóta sem csináltam meg, megkértem egy havert, hogy helyettesítse abszolválja már, aztán én meg játszottam tovább). Pedig leszámítva ezt, maga a játék nekem nagy kedvencem, s örültem is, mikor megkaptam tesztelésre a legújabb, 3DS-re komponált darabot, a Driver: Renegade 3D-t. Múlt hónapban Krisztól már olvashattatok a Driver: San Francisco tesztjét, lássuk is, mit pakoltak össze a fejlesztők a kézikonzolra. A DR3D totálisan más, mint a San Francisco, például nincs az a Quantum Leap stílusú shiftelés, cselekményét pedig a Driver 1 és 2 közé tehetjük. Az eddigi részek telis-tele voltak emlékeztető történetekkel, ám ez most sajnos hiányzik. Habár ismét Tanner a történet motorja, immáron egy renegát, zsörtölődő, enyhén Tourette-szindrómás verzióját láthatjuk, aki épp tojik a törvényre, s úgy gondolja, majd egyedül rendet tesz a városban. A küldetések közti történetvezetést képregényeszerű vágóképekkel oldották meg, melyek vizuálisan nagyon kellemesek a szemnek, ám ezzel együtt is sajnos végtelesen rövidre sikerült a sztori mód. Összesen 20 küldetést tartalmaz a történet, amit cirka 2-2,5 óra alatt végig is vittem. Easy és Hard fokozaton lehet a misziókat teljesíteni (de a



nehéz fokozat sem jelent túl nagy kihívást), melyek után egyébként mindig megnyithatunk valami csecse-becsét. Nagyjából négyfajta küldetéssel fogsz találkozni: vagy követned kell egy autót egy bizonyos pontig, vagy le kell zúznod egy vagy éppen több autót, ill. állomást, vagy neked kell elkerülnöd, hogy leamortizáljanak. Természetesen, ha megsérült a taligád, akkor egy javító állomáson áthajtva máris megoldottad ezt a problémát, s folytathatod a küldetésed. Sajnos egy idő után elég unalmassá válik ez az egész.

A sztori mellett van még egy karrier mód is, ami nem más, mint hogy autóversenyzést is folytathatsz, ami többnyire a checkpointok hajkurászásából, olykor elimination versenyekből áll, ezekért arany medált, valamint autókat nyerhetsz. Húha, mi? Már csak amiatt is zavaró az ilyen szinten karcsú tartalom, mert magáról a játékról az első benyomásaim teljesen jók voltak. A kocsik kezelhetősége remek, a sebességérzetet jól sikerült érzékeltetni, maga a játék szép (nem a legszebb, amit 3DS-en láttam, de azért oké), a 3D-effekt pofás, és az egész felépített világ is nagy, részletes és változatos. A zenék között is találtam néhány egészen jót, pl. technót. Az alsó képernyőn minimap-szerű GPS segít a közlekedésben, szóval minden megvan, ami egy élvezetes vezetős játékhoz kell, csak az Austin Powers által emlegetett monyó nincs meg.



A multiplayer lehetőség is kimaradt a játékból, az meg hogy StreetPass-on keresztül megoszthatom a legjobb köridőmet, kit érdekel.

Olyan érzésem van, mintha a fejlesztőbrigád némi határidő-problémával küzdött volna. Elkészítették a világot, megcsinálták élvezetessé az irányítást, meg minden egyebet, de a tartalom még nem volt belepakolva, a megjelenési határidő pedig ketyegett. Aztán gyorsan beleerőszakoltak az egészbe egy rövid sztorit, egy kis versenyzést, oszt' le lett tudva a tartalom, készen is lettek határidőre. Ez az összecsapott munka erősen érződik magán a sztori minőségén is: a dialógusokat sokszor nem lehet komolyan venni, inkább csak röhejesek, és klisékre épülnek. Szabad cirkálást nem tartalmaz a játék, ami elég nagy baj, ha már egy ilyen típusú programról van szó. Potenciál lett volna a játékban, de ez most kapufa lett. Csak azoknak ajánlom a DR3D-t, akik hatalmas Driver-fanok, s mindenképp kíváncsiak, mi történt Tanner komával a két rész között.

DRIVER:
RENEGADE 3D

4

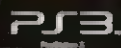
JediEco

Kiadó: Ubisoft
Fejlesztő: Ubisoft
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: -
Hang: -



2011 OKTÖBER 7

DARK SOULS

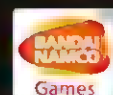


WWW.PREPARETODIE.COM

Dark Souls™ & ©2011 BANDAI NAMCO Games Inc. ©2011 FromSoftware, Inc.
PlayStation™, "PS3", "PS Move", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



FROM SOFTWARE



Az egyszeri, Európában élő JRPG-rajongónak nincs egyszerű dolga manapság (se), a zsánerebeli ígéretes címek nagy része ugyanis az elkészült hivatalos angol fordítás ellenére rendszeresen elkerüli kedvenc kontinensünket. Így történhet meg, hogy például az egyöntetűen pozitív fogadtatással büszkélkedő Radiant Historia, illetve a Shin Megami Tensei: Devil Survivor valószínűleg soha nem lát nálunk napvilágot, a Persona 3 PSP-s remake, és a Half-Minute Hero pedig „csak” egy évet csúszott az amerikai debütőhöz képest. Most azonban rövid

időre fordult a kocka, hiszen míg mi már boldogan kalandozhatunk a Xenoblade Chronicles-ben, és izgatottan várhatjuk a Last

Story 2012-es landolását, addig a nagy víz másik oldalán a Nintendo of America „jelenleg nem tervezi az említett játékok Észak-amerikai forgalmazását”. A helyzetbe beleyugodni képtelen szerepjáték-rajongók elégedetlenségüknek az Operation Rainfall nevű csoportosulás létrehozásával próbálták hangot adni, melynek fő tevé-

kenysége a csoportos szomorkodás, illetve az anyacégnek való könyörgő/

fenyegetőző e-mailek (valamint Twitter- és Facebook-bejegyzések) megírása mellett abban merült ki, hogy egy összehangolt akcióval feljuttatták az XC-t az Amazon.com előrendelési listájának élére.

Az eset körül kialakult médiavisszhang persze nem hatotta meg az illetékeseket, ellenben a játék eBayen árult példányainak ára rögvest az egekbe szökött (jelenleg a sima verzió ára 100 dollár körül áll, limitált kiadást pedig nem is érdemes keresni 150 alatt) és rendszeresen beindult a hájlgépezet is, így a kérdés már csak az, hogy vajon a tesztalany minősége is indokolja a

hatalmas felhajtást vagy a Xenoblade Chronicles egy újabb elszalasztott ígéret lesz a sorban?

A már felütésében is monumentális történet az előbbi látszik alátámasztani: a semmiből sarjadó óceán közepén két titán, Bionis és Mechonis folytatja egymással soha véget nem érő küzdelmét. Évszázadok (évezredek?) telnek el a csatával, és éppen amikor az óriások mindent elsöprő csapásra emelnék kardjaikat, mindketten egyszerre távoznak az élok sorából, ám örökkévalóságba fagyott testeiken új élet sarjad: Bionis a humanoidok (Hom) otthonává válik, míg Mechonis-t kíméletlen robotok (Mechon) hajtják uralmuk alá. A két faj rendületlenül folytatja az őseik által elkezdett küzdelmet, a prologusban éppen egy sorsdöntő csatában vehetjük át Dunban (alias az Em-

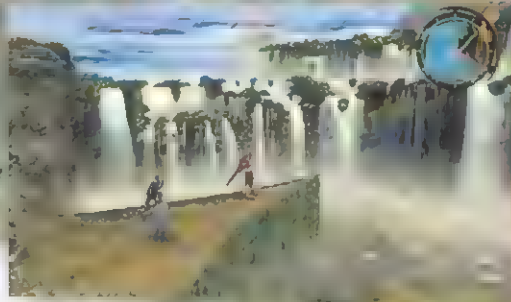
beriség Egyetlen Reménysugara TM) irányítását. A srác kimagasló testi adottságai mellett főként azért különleges, mert ő az egyetlen, aki kezelni tudja a Monado nevű kardot, ami az egyetlen igazán hatásos fegyver a mechanok ellen. A koncentrált energiából álló penge úgy metszi át a fémeket, mint kés a vajot, viszont megvan az a kellemetlen mellékhatása, hogy hihetetlen erejét a felhasználóból szívja el, így az összecsapás végétével a fél karjára lebénuló Dunban átpasszolja a cuccot megőrzésre a mechanikai zseni Shulknak. Egy évvel később a kilences kolónia területén a béke csalóka pillanatait egy koncentrált támadás töri meg, mely során egy addig nem látott, fokozottan veszélyes robottípus is bemutatkozik, ami ellen még a Monado ereje is kevésnek bizonyul. Shulk eközben rájön, hogy Dunban helyett igazából ő a kard választottja, ezért legjobb barátjával, Reynnel felkerekedik, hogy pontot tegyen a túl régóta húzódó háború végére.

Addig azonban sok víz fog lefolyni a Dunán, elvégre a végigjátszás minimum 50-60 órnyi szabadidőt fog felemészteni, de ha emellett a mellékkeltekre is szeretnél időt szakítani, ez az időmennyiség könnyen száz óra fölé csúszhat. A remekül balanszolt játékmenet itt csillantja meg először a zsenialitását, ugyanis a más rpg-kben szükséges rosszként jelen lévő, a fő sztoriszálba közvetlenül nem csatlakozó feladatokat az emberek 99 százaléka kizárólag a teljesítés után beadott XP/pénz/fegyver felmarkolásáért végzi el, itt azonban önmagában is élvezetes tevékenységgé válik a velük való szöszmötölés. Már a kezdő helyszínen tucatnyi kérést fogunk kapni a helyiektől, melyek ugyan a ránk rótt feladat tekintetében nem térnek el túlzottan a megszokottaktól (gyűjts X db hozzávalót/ölj meg Y db szörnyet/keresd meg Z tárgyat), de még az utolsó seholfalvai lakos is olyan bájosan van kidolgozva, hogy szívesen teljesítjük mindenki óhaját és sóhaját. Ezzel ugyanis nem csak a jól megérdemelt jutalmunkat zsebelhetjük be, de emellett az adott személy hozzánk fűződő rokonszenvét is növeljük, amit egy hihetetlenül részletes, ún. Affinity Chart-on követhetünk figyelemmel. Persze a mellékkeltesekkel való szöszölés nélkül is teljesíthető a játék, de kalandozá-

saink sava-borsát mégis az efféle apróságok adják, na meg persze a valós időben zajló ütközetek. Kellemes meglepetés, hogy a két lépésenként bekövetkező automatikus harcot, illetve a lerázhatatlanul utánunk loholó ellenfeleket elfeledve itt az esetek zömében a te kezdedben van a döntés, hogy mikor és mivel/kivel küzdesz meg. Ehhez elég az opponensed kijelölését követően lenyomni az A gombot, mire karaktered rögvest mozgásba lendül, és meghatározott időközönként automatikusan megrohamozza az ellent. Ebben a ritmusba piszkálhatsz bele manuálisan, különféle speciális támadásokkal (azaz Artokkal), melyeknek elsütése után mindig várni kell pár másodpercet, amíg újra használhatóvá válik az adott tulajdonság. A logika azt diktálná, hogy a konfrontációk során szépen egymás után végigmész az összes Art-on, és mire az utolsóhoz érsz, az első éppen fel is töltődött, de ez a technika csak eleinte bizonyul működőképesnek, sok mozdulatnál ugyanis figyelembe kell venni a saját, illetve opponensünk pozícióját, így a helyezkedés és időzítés mindennél fontosabbá válik. Az összecsapások során a parti úgynevezett Battle Pointokat kap, melyeket az elhullott szereplők felélesztésén kívül egy mindent elsöprő, több szereplős láncátmadásra is el lehet sütni – szerencsére az Al mindig észnél van, így nem kell attól félni, hogy a harcok nagy részét társaid pátyolgatásával kellene töltönni. Amint látjátok, a rendszer roppant komplex, és akkor még nem is esett szó az Aggro-szisztémáról, a Vision Tag/Breaking Tag jelentőségéről, a szereplők közti kapcsolatrendszer fejlesztő Heart to Heart pillanatokról, vagy arról, hogy az FFVII matéria rendszeréhez hasonlóan különleges képességekkel rendelkező köveket lehet tuszkolni a különféle fegyverekbe és felszerelési tárgyakba. A tengernyi lehetőség között eleinte könnyen el is veszhet a szerteágazó menürendszerrel átmenetileg megzavaro-



dott fel-használó, de az izlésesen adagolt tutorial üzeneteknek hála pár óra alatt mindenki belerázódik majd az irányításba. Igen, mindenki, hiszen az XC meglehetősen zsáneridegen módon (és ez itt most dicséretnek számít) rengeteg kedvezményt tesz annak érdekében, hogy akár a teljesen kezdő játékosok is belekezd-hessenek Bionis világának felfedezésébe. A szabadon választott csatákról már esett szó, emellett az új területek felfedezését egyedülálló módon kökemény XP-vel hono-rálja a cucc, a küldetések teljesítését pedig legalább annyira megkönnyíti a napszakok szabadon való változtatásának lehetősége, mint a közlekedést a teleportálás, és többé a hirtelen elhalálozástól sem kell különöseb-ben tartani, hiszen ilyenkor a megszerzett szin-tek, illetve felszerelések/tárgyak megtar-tása mellett karakterünk csupán visszahup-pan az utoljára meglátogatott terület elejére. Tetsuya Takahashi – aki többek között olyan címeken dolgozott a múltban, mint a Final Fantasy IV-VI, a Secret of Mana, a Chrono Trigger, vagy a Xenosaga-széria – legújabb dobásával szinte az összes JRPG konven-cióval szakított, hogy az évtizedek alatt be-betonozódott kliséket újakra cserélje. Ehhez nem félt más stílusok darabjaihoz nyúl- ni inspirációért: a magától regenerálódó éle-terő az akciójátékokból lehet ismerős, a csaták egyes mozzanatait az MMORPG-kre hajaznak, a flóra és fauna pedig akár közvetlenül a Monster Hunterből is jöhetett volna, igaz a Capcom szé-riájá csak nyomokban képes azt a grandiózusságot reprodukálni, amit a Xenoblade csípőből hoz. A manapság már kötelező standardnak számító, körzövel és vonalzóval megszerkesztett szürke sablonfolyosók és bar- langok után elképesztően jó érzés a világmegmentés súlyát rövid időre magad mögött hagyva végig-követni egy patak útját, amint csermelyből óriási folyóvá duzzad, majd pár percnyi frissítő úszást követően megpihenni a fenséges sziklák árnyékában. Mindezek előállításá igencsak megoldozza a Wii



hard-verét, a Chronicles a gép egyik leg-látványosabb dobá-sa, ahol a legapróbb háttérelmeken is érezhető az odafigyelés, és ezúttal a szinkronszínészek is összekapták magukat annyira, hogy teljesítményük ne lógjon ki a játék egészéből (az ingyencek számára ennek ellenére ott a japán hangsáv választásának lehetősége).

Joggal merülhet fel minden- kiben, hogy ilyen mértékű szembecsis-erést követően miért csak 9 pont díszleg a cikk végén? Sajnos tagadhatatlan erői- nyei ellenére a cucc rendelke- zik pár roppant bosszantó hi- bával, az álta- lunk

irányított szereplő például olyan gyor- sasággal mozog, hogy olykor nehézkes- sé válik a kisebb tárgyak pontos bemé- rése, és a kamera is rendszeres finomhangolást igényel, ami Classic Controller Pro híján igazi kínszenvedéssé válik hosszú távon. Mivel a cseresznyepiros gamepaddal felvértézett példányok csupán pár ezer forinttal kerülnek többé a szimpla kiadásnál, értelem- szerűen mindenkit a limitált verzió meg- vételére buzdítanék, ezzel emelve töké- letes-köze- li szintre a játékelményt. Gondolom, mon- danom sem kell, hogy a Xenoblade Chro- nicles porba döngöli Wii-s vetélytársait, sőt méltán tarthat igényt a generáció leg- jobb (otthoni konzolra készült) szerepjáté- ka címre is, így pedig tulajdonképpen már nem tűnik annyira abszurdnak az amerikai hű- hó, elvégre ha egy ilyen volumenű anyag csak nálunk nem jönne ki, lehet én is az első- közt lennék, aki csatlakozik az Operation Rainfall Europe-csoport- hoz...



XENOBLADE CHRONICLES

9

eszté

Kiadó: Nintendo
Fejlesztő: Monolith Soft
Multiplayer: nincs Online: nincs
Felbontás: 480p
Hang: DPL II

“A média csak egy szó, ami annyit jelent: rossz újságírás.”

–Graham Greene–

Akkor vágjunk bele: a főszerkesztőváltással párhuzamosan Jedi általam nem ismert okból passzolta a Kibeszélő további megírásának lehetőségét, így Gábor szerény személyem kérte fel a rovat további igazgatására – és mivel közben Jason Voorhees hokimaszkját viselte, a kezében pedig egy bazinagy machete pihent, az ajánlatot azon nyomban el is fogadtam. Nem is ragoznám sokáig a dolgot, hiszen az első eldobott, könnyekkel teli zsebkendő után úgysí az írárok minősége alapján döntitek majd el, mennyire tetszik az új megközelítés, azt azonban már az elején megígérhetem, hogy visszafogom magam, és nem lesz két oldalas elmélkedés Britney Spears múltjáról, jelenéről, illetve jövőjéről... vagy legalábbis majd csak a következő számban.



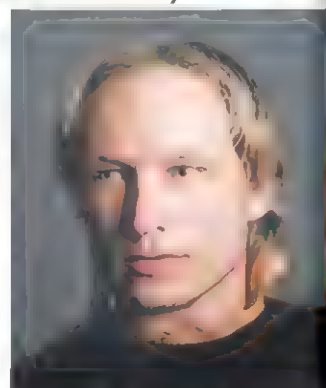
Első témánk a szokásostól eltérő módon kicsit komolyabb lesz, és bár a média-erőszak-videójáték kapcsolatról túl sok újat nem igen lehet mondani, mégis úgy érzem, ezer és egyedik alkalommal is érdemes belemerülni a kérdéskörbe, mert a nyár két nagy tragédiája, a norvégiai mészárlás, és a londoni lázongások elemzése során egyes hírforrások a történetekért közvetett vagy közvetlen módon az erőszakos játékokat tették felelőssé. A szenzációhajhász stílusú újságok azon szokása, amely az oknyomozás teljes mellőzésével csupán a minél látványosabb szalagcímek megírására koncentrál (akár a tények elferdítése árán), természetesen nem csupán kedvenc hobbinkat sújtja, elég csak a híres „kamehame vs. vonat” példára, vagy a Marilyn Manson körüli folyamatos felhajtásra gondolni. Ez a fajta magatartás mára odáig fokozódott, hogy lassan már csupán egy szimpla szemöldökfelhúzásra futja egy „Az Xbox miatt halt meg”-címlap láttán, vagy ha a Sun (a brit Blick) teljesen légből kapott módon keringési és látászavarokról, rosszulléthullámról és rekordszámban visszavitt készülékekről beszél a 3DS-launch kapcsán. 1999-ben azonban még mindez nem volt megszokott, így amikor a Columbine gimnáziumban történt mészárlás kapcsán a fiatalok öngyilkos merénylők cselekedeteit az általuk játszott Wolfenstein, illetve Doom játékokkal hozták összefüggésbe, az ott és akkor még sokak számára a meglepetés erejével hatott. Hogy ez a feltételezés (és az összes többi „szakértői” megállapítás) mennyire abszurd, arról mindenki meggyőződhet az Elefánt című egészen remek Gus Van Sant film segítségével, ami nemcsak a néző türelmét erősen próbára tevő vágtatlan jelenetek segítségével mutatja hosszú percek át a nagy büdös

semmit, de pofátlan módon magyarázattal sem szolgál a látottakra, viszont egyedülállóan pontos láttelepet fest a tizenéveseken eluralkodó lelki kiüresedésről. Fiatalság, haverok, biztos anyagi háttér, szép kertvárosi ház, vidám pillanatokkal teli iskola, hát kérem szépen mi ez, ha nem maga a megvalósult amerikai álom?

Hol akkor a hiba? Talán ott, hogy ha a suliban szétszavart gyerekek depressziósak lesznek, azt otthon gépmegvonással honorálják (ne felejtsetek el, hogy ez a generáció már az interneten éli a társasági élet 90%-át), ami még több elfojtott indulatot okoz. Így, ha az immár tényleg teljesen magába roskadt tinédzserrel itt nem ülnek le komolyan beszélgetni, akkor bizony csúnyább dolgok is történhetnek, mint hogy a családon belül felhúzott kommunikációs elválasztófalak hatására a szülők immár tökéletesen elidegenedtek a saját gyerekeiktől...

De hagyjuk inkább meg a pszichológiát a hozzáértőknek, a lényeg, hogy a történetek óta az ihlethiányban szenvedő újságíró számára az erőszakos játékok jelentik a Jolly Jokert, amit bármikor elő lehet húzni a kalapból, és jajj annak a szerencsétlennek, akinek gyűjteményében a Wii Fitnél komolyabb program van.

A hosszúra nyúlt felvezetés után rátérve a bevezetőben említett esetekre, nyilván mindenki hallott már a július végén Norvégiában történt mészárlásról, mely során egy Anders Behring Breivik nevű szélsőséges nézeteket valló (és főleg szélsőségesen hülye) 32 éves férfi rendőrnek öltözve brutális vérfürdőt rendezett egy főiskolásoknak szervezett nyári táborban. Hogy a srác nem teljesen normális, ahhoz nem fér semmi kétség (akit érdekel, bátran olvasson utána, lehet találni pár igen érdekes dolgot a körülményekkel kapcsolatban), de mivel többször játszott a World of Warcraft-, illetve Call of Duty: Modern Warfare 2 játékokkal, máris megvolt a bűnbak. Mindenki fellelegezhetett: megint egy kedves, jóra való fiú, aki bekattant a sok erőszakos játéktól, sőt nem átalított olyanokat állítani, hogy a MW2 remek alternatíva azok számára, akik nem tudnak éles fegyverekkel gyakorolni. Aki a vérengzés és a fenti kijelentés között bármilyen kapcsolatot lát, azt szeretettel várom egy jeges úton történő adrenalindús autózásra, amit jogsí híján az elmúlt 10 év Ridge Racer-epizódjaiból tanult trükkök segítségével fogok levezényelni (légzsák és biztonsági öv csak a vezetőlüléshez jár). Hogy az nem ugyanaz? Persze, hogy nem, de legalább annyira értelmetlen a felvetés, mint a fent említett játékokat felelőssé tenni az eseményekért. A média által keltett hisztériahullámok





ráadásul ebben az esetben olyan magasra csaptak, hogy az országban lévő vezető helyzetű, műszaki cikkeket forgalmazó üzletlánc nemes egyszerűséggel levette a polcáról mindkét címet (több tucat egyéb „túlságosan durvának” találtatott szoftver mellett).

Ha ez a reakció abszurdnak tűnik, várjatok, míg elérünk az e havi Kibeszélőt lezáró szörnyű eseménysorozathoz, ami a fenti eset után pár héttel történt meg Londonban. Egy kint élő barátomnak hála első kézből kaphattam információkat a történetekről, mely során egy Mark Duggan nevű drogdealer került összetűzésbe a törvény őreivel, és miután ellenállt a letartóztatásnak, autóval próbált menekülni, de a hajtszárvégűl a 29 éves afroamerikai férfi halálával ért véget. Mivel a körülmények nem voltak teljesen tiszták (egyesek szerint Duggan fegyvertelen volt, más források azt állítják, ő lött először), és a rendőrség sem érezte szükségét annak, hogy eloszlassa az esetlegesen felmerült kételyeket, két nappal az eset után a család és a barátok megemlékezést/tüntetést szerveztek a tottenhami rendőrőrs elé, ami aztán egy London határait átlépő, négy napos gyűjtogatással és vandalizmussal kísért tökéletesen céltalan és értelmetlen erőszakhullámban csúcsosodott ki. A Molotov-koktélokkal felszerelt, bandákba verődött fiatal, színes bőrű elkövetők több kisebb üzlet mellett a Sony DADC raktárát is porig égették, a főváros utcái pedig egyre inkább kezdtek egy inváziós/háborús film kulisszáihoz hasonlítani. A rendőrség eddigre annyira tehetetlenné vált, hogy az abba beleunt lakosok saját maguk által szervezett önvédelmi csoportokat alakítottak, hogy így óvják meg magukat, és a környéküket a további incidensektől. A dolgok egy idő után szépen visszazökkentek a normális kerékvágásba, elindult a tettesek elleni letartóztatáshullám, és a pár napig szabályos rettegésben élő emberek is kezdtek magukhoz térni a sokkból. (Kate Nash a szigetes koncertjén két szám között meg is említette, hogy az emberek most példamutató módon kedvesek és segítőkészek egymással angolhonban.) A London Evening Standard nevű lap leköszölt egy interjút az egyik tiszttel, amiben többek között elhangzik, hogy „a mi időnkben csak Pac-Man volt és társasjátékok, a mai

fiatalok pedig már a GTA-t nyomják, és a valóságban is át akarják élni az ott látottakat”. Nyilván tényleg sokkal egyszerűbb lenne a helyzet, ha mindent rá lehetne kenni a szórakoztatóipar által kiadott termékekre, mert bár kétségkívül lehetséges, hogy a hátrányos helyzetű, iskolázatlan fiatalokat a zene/film/videojáték Bermuda-háromszögében hallott/látott/átélt tapasztalatok hozzásegítik egy téves eszményképrendszer kialakításához, ahol az a menő, akinek több lotyója van, de túlnyomórészt ez is leginkább a gyerekszobában dől el. A rendezetlen családi körülmények és a kilátástalanság kombinációja az otthonról hozott erőszakos viselkedésmintákkal vegyülve már közel visz minket a megoldáshoz. Ám ne legyenek illúzióink: az Angliában lezajlott gyalázatos eseményekhez Mark Duggan halála a katalizátor-szerep helyett csupán jól csengő indok volt, hogy a magukkal semmi értelmes dolgot kezdeni nem tudó kallódó ifjúság megkapja azt a (kétes értékű) elismerést és odafigyelést, aminek felépítéséhez a hagyományos módszerrel (munka, egzisztencia, barátok, család) akár évek is kellhetnek. Aztán sokan (eddig több mint 3000 embert tartóztattak le) a kialakult káoszt kihasználva próbáltak némi anyagi haszonhoz jutni, amit üzletek kirárolásával, illetve felgyújtásával vittek véghez. A szervezett bűnözés gyanúját látszik alátámasztani az a tény is, hogy a botor módon egymással a Twitter/Facebook/Blackberry Messenger szentháromság segítségével kommunikáló bandák a birminghami High Streeten minden épületet sorra feltörték, kivéve a munkaügyi hivatalt, mert annak kirablásából ugye viszonylag nehéz busás hasznot húzni... Ezzel azonban még mindig csupán a felszínt karcogtatjuk, hiszen nem integráltuk a képletbe a bevándorlás, politika, világválság, munkanélküliség, illetve az etnikai jellegű nézeteltérések kérdéskörét, melyek (több más tényezővel egyetemben) érdemben befolyásolhatták a történeteket.

A konklúzió így legyen annyi, hogy bár az erőszakot könnyű összeroszni a felnőtteket megcélzó videojátékokkal, mégsem látom éles fegyverrel szaladgálni azt a több millió embert, aki megvette a Black Ops-t, másrészt pedig nyilván az emberek többsége a személyiségéhez választ játékot, és nem fordítva. Tehát ha mondjuk Mr. X a Kalasnyikov kattogására izgul fel, akkor nyilván nem attól fog befordulni, hogy vett pár témába vágó szoftvert, amiben történetesen embereket kell ölni. Ez persze csúnya leegyszerűsítése a dolgoknak, és ironikus módon némiképp hasonlatos a tárgyalt sajtótermékek által alkalmazott módszerhez, de mivel úgyis ez volt a téma, így talán még belefér, maximum rossz példaként fog megmaradni az örökkévalóságnak.

Nos, kábé ennyi lenne, tisztában vagyok vele, hogy az általam leírt teljesen laikus vélemény már csak a körülmények pontos ismerete miatt sem fedheti teljesen a valóságot, ezért ha van mondandótok vagy személyes tapasztalatotok a témával kapcsolatban, akkor bátran keressetek minket a szokásos elérhetőségeken, és csináljunk a kibeszélőből igazi párbeszédet!



Audiovizuális mámor 14. rész

Krisztó

720p vagy 1080p, avagy HD Ready vagy FULL HD? – 2. rész

Előző számunkban már beleástuk magunkat a témába, átnézve néhány technikai specifikációt a formátumokat illetően, valamint megismerhettük a jelfeldolgozó rendszer egy-két jelentős „feature”-jét, mint a skálázás, illetve az elméleti/fizikai felbontás. Ám ahhoz, hogy igazán tisztázhassuk a 720p vs. 1080p kérdést, térjünk ki a játékok kapcsán is egy lényeges faktorra, az ún. **„renderelt felbontásra”**. Mit is takar ez? Nem a kibocsátott HD-formátumot, nem is a poligonok számát, hanem röviden és tömören azt a pixeltartományt, azt az igazán hasznos információval bíró felbontást, ami egy játéknál ténylegesen folyamatosan változik. Egy példával élve, ha van egy 10x10-es mezőnk, de azon pl. számos egymás melletti – vagy alatti – pont duplázódik, akkor hiába 10x10-es a kibocsátott formátum, a renderelt felbontás, azaz a ténylegesen változó pixelek száma talán csak 8x7 lesz.

(Megjegyzés: renderelt felbontást mérni többféle módszerrel is lehet, az egyik ilyen lehetőség egy adott objektum élének megfigyelése egy adott mezőben. Azaz veszünk teszem azt egy 30 fokos szögű vonalat, és mondjuk az 1920x1080-as panel egy tizednyi részén, azaz jelen esetben 192x108-as mezőjében lemérjük, hogy az él A ponttól B pontig (azaz a megadott 192x108-as mező két széle között) hány fokozatú lépésben változik külön horizontálisan, és külön vertikálisan. Ha az eredmény az élnél a fent megadott mezőben pl. 110 horizontális lépést, és 72 vertikális lépést ad, akkor az így kapott 110x72-szeres értéket felszorozva a teljes képernyőre megkapjuk a játék 1100x720-as renderelt felbontását, amit tulajdonképpen teljesen felesleges 1920x1080-ra kidobni. A mértést több helyen is el lehet végezni a képernyőn egy precíz, biztos eredmény érdekében. Ráadásul ez folyamatosan változhat aszerint, hogy milyen egyéb számolásokat kell végeznie a hardvernek.)

Fórumos oldalakon olvashatunk gépi méréseket arról, hogy melyik játék milyen renderelt felbontásra képes, így nézzünk is meg néhány konkrét példát (no persze sokszor attól is függően, hogy mennyi objektum vagy karakter található éppen a képernyőn, illetve olykor még ezen kívül is egyéb képfrissítési kompromisszumokkal):

Halo 3 – 1152x640

Call of Duty: Modern Warfare 1-2 – 1024x600

Gears of War 1-2 – 1280x720

Forza Motorsport 2-3 – 1280x720

Ninja Gaiden Sigma – 1280x720

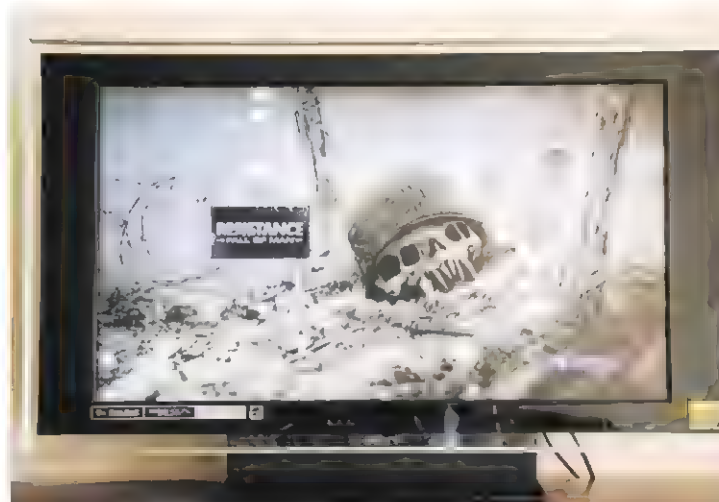
Gran Turismo 5 – 1280x1080 (3D-ben viszszaesik 1280x720-ra)

Alan Wake – 960x544

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot – 1024x768

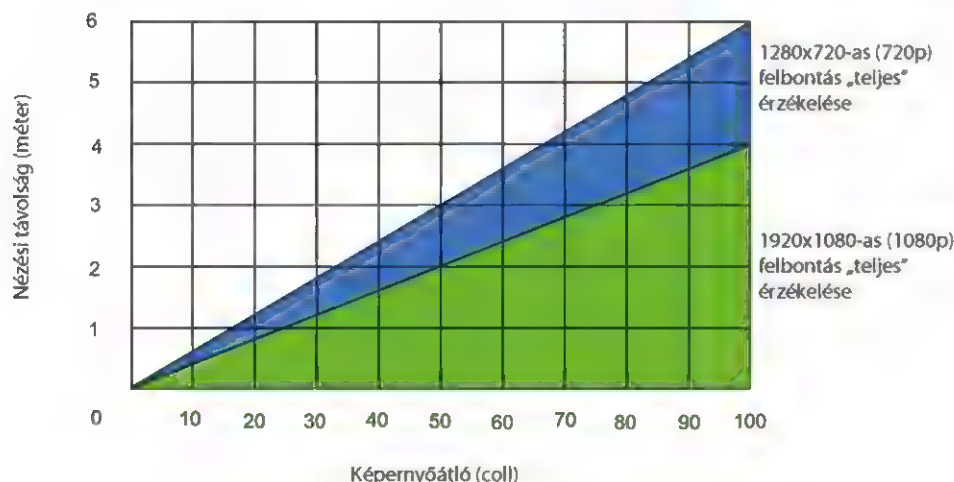
Uncharted 2 – 1280x720

Ez máris felvet néhány fontos kérdést, és eleve kiváló táptalajt ad a generációváltást ellenzőknél, akik az egész HD-mizériát a játékos lelkiüket behálózó sötét erőnek tekintik. Ugyanakkor elárulom, azok is ugyanúgy tévednek, akik a számok alapján annyira szajkózzák, hogy alig van különbség SD és HD között, mint azok, akik olyannyira bálványozzák a nagy 1080p-s éltre törést. Példának okáért a Modern Warfare csernobili pályája a maga kis szerény 600 soros felbontásával az egyik legrealisztikusabb grafika volt, amit addig konzolon láttam, és az 544 soros Alan Wake sem éppen látványtalanságáról híres. Mindenesetre senkinek



ne legyen kétsége afelől, hogy ezen HD-klasszikusok (vagy legalábbis klasszikusságra esélyesek) bőven köröket vernek a korábbi generáció 720x480-as keretfelbontásában(!!) futó SD játékok részletgazdagságára. Ettől függetlenül a 720p-s motorral futó nagy címek, mint az Uncharted, Gears of War vagy Forza eleve szinte mindig ki is használják a célzott formátumot.

(Megjegyzés: Fontos fejben tartani és felismerni(!)) a méréseknél, hogy az élék nem szükségszerűen mennek át példának okáért mondjuk feketéből fehérbe, ugyanis a különböző skálázó, élsimító, vagy egyéb képjavító funkcióknak köszönhetően a végeredménynél átmenetek képződnek, így mondjuk egy 2 pixeles lépésnél az egyik pontot szürkessé változtatják a fekete és fehér poligon között. Ez azonban csak utólagos képjavítás, a valós képinformációt természetesen nem növeli meg, ám mindez optikailag nagyobb felbontás „hatását” kelti.)



A 720p, valamint 1080p felbontások teljes(!) érzékelése a nézési távolság, és az adott képernyőátló függvényében.

(Megjegyzés: A függvény a szem érzékelési képessége alapján készült, egy „kiváló” látású emberre nézve. A kívánt nézési távolság a formátumok MAXIMÁLIS kihasználtságának esetében értendő – pl. egy referencia értékű Bluray mozifilmmel –, hogy honnantól érzékelünk MINDEN egyes pixelt. Így személy szerint semmiképpen sem tekinteném „ideális” nézési távolságnak.)

Talán nem árulok el olyan nagy titkot azzal, hogy a fejlesztők nincsenek annyira oda az 1080p-ért, hiszen nagyon leterhelik a memóriát, és eleve csak kompromisszumokkal megoldható, többek között a renderelt felbontás csökkentésével – még olyan technikai bravúr esetében is, mint a GT5. Ráadásul a renderelt felbontás, ha el is éri a maximális 1920x1080-at, csupán a vékony finom élekről tesz tanúbizonyságot, teljes kihasználtságról, vagy főleg a felbontáshoz mérve arányosan részletgazdag textúrákról még nincsen szó, egyszerűen nem is lehet, majd csak a következő generációban. A nagy címek legtöbbje tehát nem véletlenül 720p-s. Akadnak persze olyan játékok, melyek műszerrel mérve elérik a teljes 1920x1080-as renderelt felbontást, ám ezek általában vagy kevesebb poligonból álló PSN címek, amelyeknél talán nincs is jelentőségük az ennyire vékony éleknél, vagy zömmel néhány sportcím, esetleg még a Ridge Racer 7.

A Pal/Ntsc jelnél pl. a Dreamcast és az Xbox is ugyanazt a 480 soros felbontást használta, de ha a két gépet – azaz a PS/N64 után következő

generáció legelején és legvégén megjelenő konzolokat – összevetjük, akkor láthatjuk, mi a különbség a **formátum-kihasználtság** között. Mi pedig ott tartunk most, az 1080p-s kihasználtságnál, mint a Pal/Ntsc formátum esetében mondjuk a kezdeti N64/Dreamcast érában, és még azt is inkább csak a PlayStation 3 esetében, az egész 1080p ugyanis még nagyon gyermekcipőben jár, de már most beszélnek az – egyelőre még feleslegesebb – 1440p-ről.

Tovább bonyolítja a kérdést, hogy az 1080p-s korszak kezdetén divattá vált az **ideális nézési távolság** fogalma. Az elmélet azon alapult, hogy elviekben az emberi szem (egy kiváló látású humanoid esetében) egy teljes kör 360 fokából egyetlen foknak a hatvanad részét képes csupán érzékelni, amennyiben két pont kellően elüt egymástól színekben (pl. fehér és fekete), márpedig ennél általában kevésbé eltérő képpontok vannak egymás mellett egy képmegjelenítőn. Ennek megfelelően a teljes 1080p-s érzékeléshez a képátló bő másfélszeresére kéne helyet foglalni, azaz egy 50 colos Full HD plazmánál 2 méterre, egy 40 colos Full HD LCD-nél pedig bő másfél méterre. Feltételezem, most sokan megdöbbennek, hogy „ezek alapján” (!) milyen közel is kell ülni egy készülékhez, ha egyáltalán bármilyen jellegű különbséget fel kívánunk fedezni 720p és 1080p között. Lehet, nem véletlenül nem gyártottak sokáig 102cm (40 col) alatt Full HD tévét, hiszen elvileg már ott is bő másfél méteres távolságon

A kijelölt élnél 18 pixelből 16 vertikális lépést lehet mérni. Az arányt a 720 soros formátumra felsorozva – $(720/18) \cdot 16$ – megkapjuk az adott játék 640-es, renderelt, vertikális felbontását.

belül kell elhelyezkednünk, ha látni is akarjuk az 1080p-t, és akkor egy hibátlan látású emberről beszélünk. Fogalmazhatnánk úgy is, hogy mindezek alapján a Full HD-nak csak akkor van igazán értelme, ha minimum 127 cm-es képmegjelenítőt veszünk, és azt is maximum két méterről nézzük.

Most akkor rögtön izgatottan reklamálhatnak azok, akik bizony igenis megnézték a különbséget ugyanazon játéknál 720p-s és 1080p-s beállítás között, és sokkal szebbnek látták a Full HD-t. Jól látták, csak amit láttak, az valójában nem a HD-Ready vs. Full HD látványbeli különbség volt, de erre majd kitérek még bővebben. Ugyanakkor mindebből az következik akkor, hogy nincs is értelme a Full HD-s televízióknak? **A létjogosultsága és pláne szükségessége lehet, bőven el van túlozva (egyelőre), na de olyat állítani, hogy „butaság” lenne Full HD-s tévét venni, üffent tévedés lenne.**

Mi van akkor, ha a tudománnyal ellentmondva az elméletet – ha az emberi szem képességére vonatkozóan nyilván nem is, de legalábbis a szigorú nézési távolság szabályzatának tekintetében – homlokegyenest megcáfolom?

Annak idején, mikor kifogtam egy hibás panelt (amit jó négy éve cseréltek, és azóta is gond nélkül működik), x hónap után megjelent egyetlen oszlop erejéig egy függőleges lila vonal a képernyőn. Az értelemeszerű szitkozódásomon túl (tekintve a készülék akkori

330 ezres árát) persze valami érdekes dologra is felfigyeltem, mégpedig hogy majdnem kétszer olyan messziről is kiszúrom, hogy valami

nem stimmel a képpel, mint ahogy arra a fenti elmélet szerint állítólag a szemem képes lenne (tekintetbe véve a vonal „1” pixelnyi szélességét), márpedig nekem nincs is olyan tökéletesen éles látásom. A különböző felbontási beállítások közötti különbséget is jóval a megadott határon túl képes voltam érzékelni, sőt fórumos beszámolóknál is hasonlólt olvastam, pláne játékoknál. A jelenség magyarázatánál gondoljunk csak vissza a CD-korszak keltette zsörtölődésre, miszerint sokan túl digitális hangzásúnak ítélték a formátum adta audio-világot, noha elvileg csak az (elméletileg) nem hallható tartományban „vágta le” a hangokat. Mindezekből azonban könnyen ráébredhetünk, hogy **ha nem is látunk kristálytisztán minden pixelt – illetve nem is hallunk minden hangtartományt egy az egyben – az összképben mégis érzékelhetjük a kellemesebb és természetesebb hatást.**

A teljes képhez azonban még ki kell térnem a következő részben egy hatalmas különbségre a HD-filmek, HD-adások, és a HD-játékok között. Valamint magyarázattal szolgálok olyan paradoxnak ható jelenségekre is, hogy pl. némely 1280x720-as renderelt felbontású játék mégis 1920x1080-as panelen néz ki a legszebben, illetve hogy miként lehetséges az, hogy egy Blu-ray film egy adott HD-Ready készüléken nem csak szebbnek, de akár még részletgazdagabbnak is tűnik, mint xy Full HD-tévén. *Folytatása következik...*



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

TV-TESZT

SONY KDL-32EX720

Avagy mi kerül a leghűségesebb olvasónkhoz

A Sony Center-áruházak jóvoltából kisorsolhatunk egy remek kis LCD-t egy szerencsés nyertesünknek, mi pedig közben kapva kaptunk a lehetőségen, és úgy döntötünk, hogy egy teljes körű tesztelés közben be is mutatjuk a készüléket az olvasónknak – ti is lássátok, hogy nem babra megy a játék.

A világ egyik legnagyobb elektronikai, informatikai és szórakoztatási cége 2005-től vezette be a köztudatba a Bravia-családot, leváltva ezáltal a Wega brand nevét, végérvényesen felhagyva a plazmatechnológiával, így hatalmas erőket fektetve a folyadékkristályos, nagyfelbontású panelek elterjesztésébe. Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy az évről évre megújuló Bravia képernyőkkel egyenesen megdöbbentő javuláson esett át az LCD-technológia – természetesen nem csak a Sony-nak köszönhetően –, lassacskán kiküszöbölve az előzők minden gyermekhibáját (a felsőkategóriás modellek esetében legalábbis). A Sony időközben kétszer is új modelljelölésbe kezdett – felhagyva többek között a méltán népszerű P, U, S, V, W, X, Z családokkal –, így tavaly óta a BX, CX, EX, LX, NX, valamint HX szériák kerültek köztudatba, ahol a Sony KDL-32EX720 nevű versenyzőnk valahol a középmezőny környékén foglal helyet.

Edge LED paneljének köszönhetően karcsú felépítése nem csak magán a készüléken, de szerényen keskeny dobozán is meglátszik, melyből kicsomagolva egy körülbelül tíz perces szerelgetéssel üzemkésszé illeszthető össze a vízszintesen elfordítható talppal.

Matt fekete keretével és kialakításával a készülék – noha nem mutat semmilyen extravagáns formát – egy kellemes, klasszikus stílusú LCD

dizájnnyal benyomását kelti. Erőteljesebb tükröződésmentes bevonata pedig nem csak jól hangzik, de a gyakorlatban is hasznosnak bizonyulhat, pláne (nap)fényesebb beltérben. Szerencsére nem jellemezhetem céleszköznek, hiszen alapos tesztelése során örömmel konstatáltam, hogy tulajdonképpen univerzálisabb téren is nyugodtan használható, noha az RF antennás kábeltévét, valamint a gyári analóg kompozit kábeles SD-konzolokat (pl. PlayStation 2) a 32EX720 esetében inkább a „kerülendő” kategóriába sorolnám. Számottevően javíthat az SD-adások minőségén egy digitális Set Top Box, mellyel már teljesen elfogadható képet kaphatunk, az HBO HD természetesen még tisztább és élénkebb, ám igazi erősségét csak az 1080i-s (50 képkockás) sport- illetve ismeretterjesztő műsorok esetében fedti fel a panel. DVD-filmeknél sajnos a highend Pana S99-es lejátszóval, illetve – az egyébként kifejezetten korrekt 1080p-s skálázóval bíró – PlayStation 3-mal is tompa, zajos képet kaptam, melynél részben azért segíthetnek valamit a képzet-csökkentők. Ezeket ellenben érdemes kikapcsolni

minőségi képanyagnál, melyeknél egyértelműen a Blu-ray filmek viszik a pálmát, ahol egyébként elsősorban



nem is a részletgazdagság, hanem inkább a kép tisztasága volt jellemző. A Motionflow-viszont érdemes bekapcsolva hagyni, még ha kisebb számítási hibákat ejtethet is – ami inkább csak sportműsoroknál tűnhet fel –, és nyilván egy mesterkélt képről van szó, mégis kifejezetten kellemes a szemnek, amit könnyen megszokhatunk, sőt azt kikapcsolva kissé puritánnak is mondanám a kép jellegét. PS3-játékok terén a menüktől kezdve minden gyorsabb akcióig teljesen elégedett voltam. Amin viszont meglepődtem, hogy a kép az Xbox 360-nál is hozta az elvárt minőséget, és nem csak HDMI kábellel, maximum némi extra kontrasztosságot hiányoltam. A tévé a 3D-filmeknél is teljesen tiszta képet nyújtott, ha volt is elcsúszás, az inkább a filmek hibája, de egyébként is számos ponton állíthatók az opciók, csakúgy, mint a kép többi része. Az internetre felcsatlakozva különböző videócsatornákat, illetve különböző szolgáltatásokat érhetünk el, mint Facebook, Youtube, vagy Skype stb., de a készülék saját – kissé lassú, ellenben működőképes – böngészővel is rendelkezik, plusz az USB-hez csatlakoztatott tárolókra fel is vehetünk a készülékkel. A 32EX720 – mai viszonylatban – hozzávetőlegesen alsó/középkategóriás jelfeldolgozó rendszere mellett az igazi pluszt kétségkívül a Full HD-s felbontás,

a LED-es háttérvilágítás, (az 50/60 Hz-es jelektől függően), a 200/240 Hz-es Motionflow mozgásbrázolás-javítás, a 3D-technológia, valamint a multimédiás – többek között internetes – támogatás nyújtja. Az 1080p-s panel részletgazdagsága inkább csak lassú mozgású – és persze kiváló minőségű – Full HD-s anyagokkal mutatta meg magát (a böngészőnél pláne), ami 82cm esetében egyébként is csak nagyon közelről számottevő –, de fontosabbnak tartom, hogy a készülék tiszta stabil képet nyújt színhű megjelenítéssel, noha kontrasztjából sajnos könnyen veszíthet, ha nem szemből nézzük. PlayStation 3-hoz és Xbox 360-hoz mindenesetre bátran merem ajánlani, pláne ha éppen be akarunk szállni a 3D világába.



Krisz

Sony Ericsson XPERIA PLAY

TESZT

SONY ERICSSON XPERIA PLAY

A japán-svéd Sony Ericsson kifejezetten játékosoknak szánt, „PSP-telefonként” emlegetett készüléke érdekes konstrukció: egy átlagos okostelefonnál több, ám mégsem veheti fel a versenyt a nagyobb tudású kézikonzolokkal.

A Nokia játékra kihegyezett N-Gage modelljének csúfos bukása óta nem szívesen kísérleteznek a gyártók, és a fejlesztők a telefon és kézikonzol összeházasításával. Azonban az érintőképernyős okostelefonok, és a hozzájuk kapcsolódó mobiljátékok fénysebességű térnyerését látva a Sony Ericsson elérkezettnek látta az időt arra, hogy az Xperia Play piacra dobásával kielégítsen egy (vélt vagy valós?) felhasználói igényt. Az Xperia Play ugyanis nem kimagasló teljesítménnyel vagy exkluzív tartalmakkal szeretné meggyőzni a gamer társadalmat, hanem a mobiljátékok irányításában kínál újdonságot. Bizonyos műfajoknál ugyanis az érintőképernyővel történő irányítás nehézkesebb, a platform- és FPS/TPS játékok esetében pedig szinte teljesen élvezhetetlen. Éppen ezért a tökéletes játékelmény eléréséhez a hagyományos érintőképernyő mellett a Play egy Playstation konzol komplett irányítóegységével is rendelkezik, érintésérzékeny „analóg karokkal” és a PS kontrollereken már megszokott gombkiosztással.

Ami a külsőt illeti, a Playen már első pillantásra könnyen felismerhetők a sajátos, új generációs Xperia dizájnlemek: formáját, lekerekített sarkait, gombjait, anyaghasználatát tekintve beleillik a család többi tagjának vonalvezetésébe. A készülék kissé vaskos lett (16 mm-es vastagságához 175 gramm súly társul), de ennek a már említett kicsúsztható vezérlő az oka. A 4"-os, 16 millió színes, kapacitív TFT kijelző a megszokottól eltérően 854x480 pixel felbontású, karcálló és kifejezetten érzékenyen reagál. A hátoldalon közepes minőségű, 5 megapixeles kamera található (jó fényviszonyok mellett azért lehet vele szép képeket készíteni), az előlap bal oldalán pedig egy VGA felbontású másodlagos kamera is helyet kapott.

Habár a Play nem éri el a legújabb, kétmagos okostelefonok teljesítménymutatóit, azért hardveresen így is nagyon erős: az 1 gigahertzes Qualcomm processzort, az 512 megabájtos, dual-channel technológiás RAM-ot, és az Adreno 205 3D-gyorsítót a legújabb Android-verzió, a 2.3.2-es Gingerbread hajtja. A készülék sebességére nem is

lehet panasz, akadás nélkül fut rajta minden rátelepített szoftver.

A mobil normál működésben nem különbözik androidos társaitól, ám rendelkezik úgynevezett PlayStation-tanúsítvánnyal, ami azt jelenti, hogy retro játékok esetében (PS1) képes együttműködni PS3 rendszerekkel, így wi-fi-n keresztül lehet közösen játszani velük, vagy akár távvezérelni őket.

A legnagyobb jószág azonban a készülék szétcsúsztatásával válik elérhetővé, a teljes értékű konzolos irányító, mely fémes, matt, szürke műanyag borítást kapott. Jobb oldalon az akciógombok, középen a karokat helyettesítő touchpadek találhatók, de ezen kívül van Start és Select gomb is, illetőleg normál helyzetben a készülék bal oldalán foglalnak helyet a „ravszer”, amiknek csak és kizárólag játék közben van szerepük.

A controller kialakítása alapvetően kényelmes, ám a nagyobb kézzel rendelkezők számára szűkös lehet, ráadásul huzamosabb használat után a virtuális karok bizony kellemetlenül dörzsölik a bőrt, és nem is olyan pontosak, mint a valódiak.

A mobilt szétcsúsztatva azonnal elindul az Xperia Play felület, ahol rögvest a játékaink között tallózhatunk. Az első fülön a Playre optimalizált játékok sorakoznak (a teszt-példányon lévő, számunkra összeválogatott kínálat olyanokat tartalmazott, mint a FIFA 10, Assassin's Creed, Battlefield: BC 2, Need for Speed: Shift HD, Star Battalion 2 stb. – ezeknek darabja amúgy 1000-2000 Forintos áron kapható), melyekből már több mint 150 található az Android Marketen (előre telepítve négy játékot kapunk), jó néhány régi PC-s húzócímmel. Ezek minősége, grafi-



kai megvalósítása igen vegyes képet mutat: vannak szép és igényes darabok, ám akadnak köztük egészen katasztrofális történetek is – főként a portolt játékok esetében. Ami pedig kifejezetten bosszantó, hogy a dedikált Play játékok nem mindegyike használható az integrált controllerrel, például az Sims 3-at sokkal kényelmesebb érintőképernyőről vezérelni.

A másik fülecskén a Sony Ericsson által ajánlott, magasabb kategóriát képviselő androidos játékok találhatók, amiket ugyan nem Play-re optimalizáltak, ám mégis komplexebb játékelményt nyújtanak történetük, atmoszférájuk, több órás játékidőjük vagy grafikájuk okán. Nem csoda hát, hogy könnyen bele lehet feledkezni a böngészésbe és a játékokba, aminek azonban a teljesen szabványos 1500mAh kapacitású akkumulátor gyorsan gátat szabhat. Masszív játék mellett 3-4 órát lehet nyüszölni a készüléket, utána viszont a telefonálásról és a netezésről is lemondhatunk, ha nem tudjuk töltsé tenni a mobilt, vagy nincs kéznél egy külső pótakkumulátor.

Az Xperia Play nem teljes értékű kézikonzol, de nem is arra tervezték, hogy felvegye a versenyt a Nintendo 3DS-sel, vagy a közelgő PS Vita-val. Egy különleges konzoltelefon ez, ami hibái ellenére is minőségi játékelményt nyújt, ráadásul telefonnak sem utolsó.

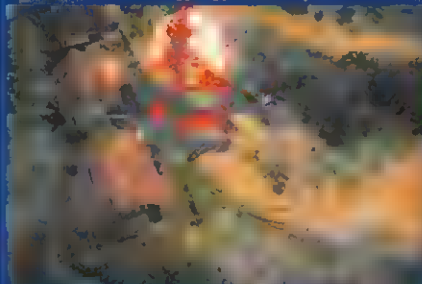
Mo



RENEGADE OPS

gazi B-kategóriás akciójátékokról olvashattok most: megjött a Just Cause 2 készítőinek legújabb adrenalin lökete, a Renegade Ops.

A világ veszélyben van. Egy Inferno névre hallgató, kopasz, középkorú ürge legalábbis nagyon rajta van, hogy veszélyben legyen. A vezető hatalmak tehetetlenek, így egy maroknyi kommandós csapat gondolja csak úgy,



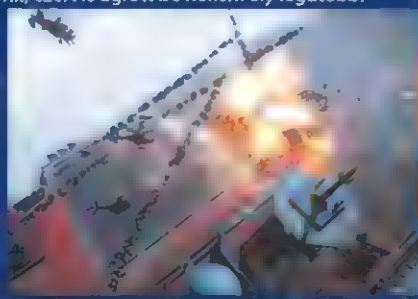
hogy bezárhatja Inferno barátunkat a Hárshégyi mosolygóba, ezzel visszaállítva a Föld helyes forgását a galaxisban. Ahogyan elkezdtem játszani az anyaggal, több érzés kavargott bennem. Ebben van egy kis Red Alert, van egy kis Stallone-féle Feláldozhatók, egy hangyányi Dead Nationnel is találkoztam.

és ne nézd csak, ha nagyon figyeléd, még a Just Cause 2-re is ráismerhetsz egy-egy részletben.

A történet egyszerű, mint a fátónk, ezért is ugrott be nekem Sly legutóbbi produkciója, de valamiért mégis oda köt a képernyő elé, hisz olyan rég találkoztam már tömör akciójátékkal, ami csak a kártevésről szól. És itt jön a képbe a Just Cause 2, hisz annak is szerves része volt a terep precíz leamortizálása.

A grafika engem nagyon emlékeztet a Command and Conquerre talán leghíresebb darabjára, a Red Alertre,

és hogy a Dead Nation se maradjon ki; a játékmenet ugyanaz, mint abban, persze más körítéssel. Itt egy-egy járműbe huppanhatunk be, ami egy méretű



gépágyúval van felszerelve, valamint egy másodlagos fegyverrel, ami a lángszórótól kezdve a rakétáig sok minden lehet. Nem is lenne a stuff igazi 2011-es játék, ha nem lehetne benne fejleszteni magunkat jóféle XP-pontok felhasználásával, így megmarad benned a kényszer, hogy lőj szét mindent és mindenkit. Hisz csak

így lehetsz überwienerschnitzel felszereltségű páncélsírmű tulajdonos. Mindent egybevetve, aki túl van például a Deus Ex komoly sztoriján, ami képes egy kicsit megfukadni a gyomrunkat (de szerintem 2011. legjobb játéka eddig), annak utána könnyed kikapcsolódást nyújthat a Renegade Ops egyszerű autós shooter rendszere.

HAMILTON'S GREAT ADVENTURE

Az Indiana Jones-kvadrológia iránti rajongásom miatt egyértelmű volt, hogy ezt a stuffot ki kell próbálnom, sőt innom kell róla. Az az igazi régmódi kalandjáték lesz – gondoltam én. Hát nem teljesen.



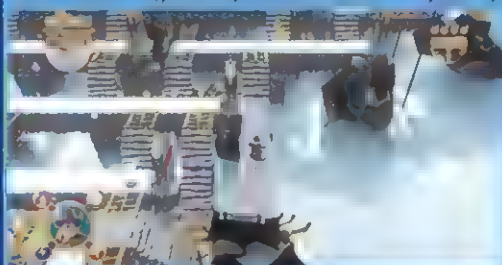
Ernest Hamilton egy napjainkban élő oreográf, akinek egyik fő idoltétele a kis unokáját elképzeltatni különféle mesés történetekkel, amik az ó kalandjairól szólnak. Járt Dél-Amerika dzsungleiben, Egyiptom sivatagjában, a Himalája magas hegysegein

Ezek a helyeken kell nekünk is helyt állni, hisz magukat a történeteket kell újra átélnünk. Két pálya közt egy-egy képregényes stílusú átvetelő animációt

nézhetünk végig. Nem vagyunk egyedül, papagáj barátunk, Sasha is velünk tart, így ő is irányítható karakter lesz a kuldesemények során, bár az ő szerepe nem kap akkora súlyt a játékban. Inkább csak bogycák megszerzése, illetve kapcsolók aktiválása lesz a feladatunk vele,



amiket fohosunk nem tud elérni. A pályák eléggé lineárisak, így maguk a feladatok sem nagyon bonyolultak. A cél adott: eljutni A pontból B pontba, minél



jobb időn belül, minél több érmét felszedve, hogy megkapjuk a pálya végén az arany fokozatot. Az eleje még elég egyszerű, de nagyon hamar átvált a játék nehezebb szintre. Alattunk leszakadó padlók, eros vízfolyások, nem

várt fal akadályok, ellenségek színesítik az aktuális szintünket. Hamilton nagy

kalandja nem az a tipikus Tomb Raider-szerű akciójáték, érződik a budget szaga, de valamiért engem mégis lekotott. Talán a környezet, talán a történet, nem tudom, de egy próbát megér. Szedjétek le a demót, aztán majd meglátjátok!



XBOX LIVE
arcade

Picachu

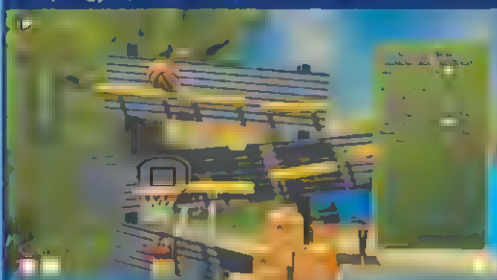


XBOX LIVE
arcade

Picachu

CRAZY MACHINES ELEMENTS

Egy kedves kollégámat kérdeztem, hogy emlékszik-e még arra a '90-es évekbeli PC-s játékra, ami valamilyen szinten a híres társas, az Egércsapda alapjaira épült, és különböző logikai feladatokat kellett megoldani benne. Csapdák készítése, bowling golyó eljuttatása egy pontba, különböző tereptárgyak, alkatrészek, különféle cuccok felhasználásával. Ő csak annyit



mondott, hogy „sose játszottam PC-vel”, és ezzel le is zártuk a beszélgetést... A fejemben mégis ott motoszkált továbbra is a gondolat, hogy mi is volt felhőtlen gyerekkorom egyik meghatározó játékának a neve, annál is inkább, mert

a Crazy Machine Elements kísértetiesen hasonlít rá, csak 2011-es köntösbe bújtatva. A Challenge mód nagyjából abból áll, amit a cikk elején felvázoltam.

Van a bowling golyóknak építsünk 3 falat oldalra, hogy a golyóknak ne essen ki a pályáról, egyet alulra, hogy ne zuhanjon le, majd nézzük végig, ahogyan becsúrog a helyére. Persze a missziók különböző nehézségűek lehetnek. Ahilyen könnyű az első pár pálya, úgy kapcsol a program hirtelen kifejezetten nehéz fokozatba, ahol már keményen meg kell tornáztatnunk az agysejjeinket, ha jó eredményt szeretnénk elérni.



Van pályaszerkesztő mód is, ahol minden apró szösszenetet mi magunk tervezhetünk meg, akárcsak a LittleBigPlanetben. Mivel már azóta a bizonyos PC-s játékok óta nem volt részem ehhez hasonló mókában, nekem nagyon tetszett a

game, de ha szigorú szemmel nézzük, akkor nem tudja azt a szintet hozni, mint elődje. Semmivel sem mutat túl rajta, talán a mozgása is darabosabb, arról nem is beszélve, hogy igen keményen régejtől van szó. Így csak óvatosan tégy vele próbát! (Ja, és majd elfelejtettem, sikerült megtalálnom a '92-es játék nevét: The Incredible Machine. Ajánlom mindenkinek!)



FAST DRAW SHOWDOWN



Kérem szépen, tisztelt hölgyek, nagyra becsült urak, egy igazi kuriózumnak lehetünk az alábbiakban a szemtanúi! A játék maga eredetileg 1994-ben debütált az amerikai játéktérkében, mint egy élelőszereplős, igazi vadnyugati hangulatot árasztó, pisztoly-kiegészítővel ellátott lovoldo. Nem is



akárcsi csinálta, hiszen a korosabb rokák talán még emlékeznek Mad Dog Mcree nevű program társára, ami a kor egyik legjobb western-játéka volt. És itt van 2011 (érdekes, ezt minden cikkemben elottem eddig, figyeltek?). Foxhound

barátom szavaival élve „megjelent PlayStation 3 exkluzívra” a szoftver, teljes PlayStation Move kompatibilitással (mondjuk 2010-ben kijött már a Nintendo konzoljára is letölthető formában, de mindenképpen el akartam lőni ezt a mondatot).

A Crazy Machine Elements-szel ellentétben itt jóval kisebb részét kell a szurkeállományunknak munkára bírni, hiszen csak lőni kell a megfelelő időben, a megfelelő irányba. Figyeljünk, hogy várjuk meg a



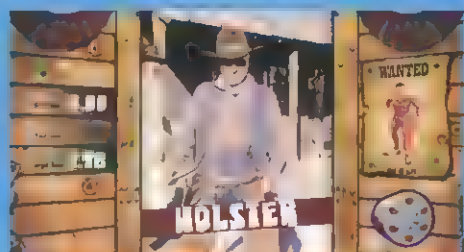
hangjelet a pisztolypárba elött, egyébként diszkvalifikálva leszünk, és különben csak miután végigmentünk az egész fejezetben, azután tudjuk újra kezdeni az aktuális boss-t. Ez igaz arra is, ha netán mi véreznénk el, nem pedig a néhol



vicces vadnyugati nevet kapó ellenfelünk. (Itt van például Lifetaker Larry, aki egy oltonyos főszer, aki közvetlenül a párba elött életbiztosítás megkötését ajánlja nekünk.) Így haladunk, egészen addig, amíg vége nem lesz a játéknak. Lehetőségünk

van még ketten is lőni a rossz útra tévedt cowboyokat/-girlöket, de mindezen felül nem mutat újat a szoftver.

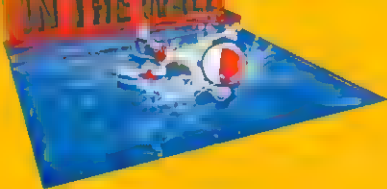
És tudjátok mit? Ebben az esetben azt gondolom, hogy nem is kell élveznünk hát a régi idők játéktérmeinek hangulatát, amikor még nem a trófeaszerezés volt a fő cél, hanem magának a nyers, egyszerű játéknak az élvezete.



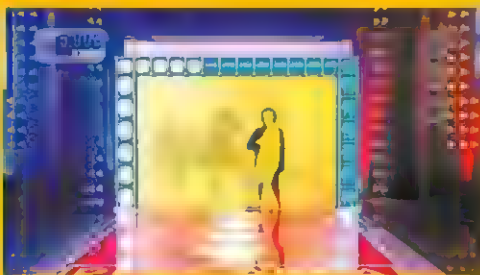
XBOX LIVE arcade

Picachu

HOLE IN THE WALL



A mennyiben az angol cím nem ismerős, a „Kalandra fal!” elnevezés már biztosan többet mond – Igen, ez az a tévés játék, ahol a medence szélén álló delikvens felé megindul a fal, amelyen egy kivágott ábra díszleg, a játékosnak pedig abba kell valahogy belepasszintania magát, hogy az egyre kevesebb szabad területet hagyó kartonfal még véletlenül se lőkke bele a vízbe. Mivel a műsor elég sok országban lett sikerre futtatva, és mivel elég jókat lehet

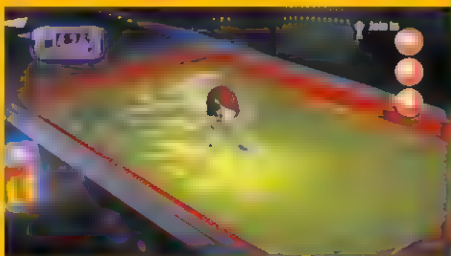


röhögni egymás benázásain (és talán akkor a legnagyobbakat, ha nem buta, önjelölt „celebek” kerülnek a középpontba, de ugye nálunk mindent velük kell megtönni), az alapötlet most a Kinect-játékok közé is ellátogatott, méghozzá letölthető

formában, ezzel megcélözva „a házi bulik legkirályabb partijátéka”-címet.

Az átlagos áru programot elindítva két fő lehetőségünk lesz, ezek pedig a Survival, illetve a Show – míg előbbiben a folyamatosan érkező alakzatok kihívásával kell szembenéznünk, addig utóbbi felveszi a tévés műsor tematikáját, avagy beke-rülünk a képernyőre, és akár plusz három emberrel együtt (egyikük haver, a másik kettő az ellenséges csapat) is nyomhatjuk a nyakatekert pózokat.

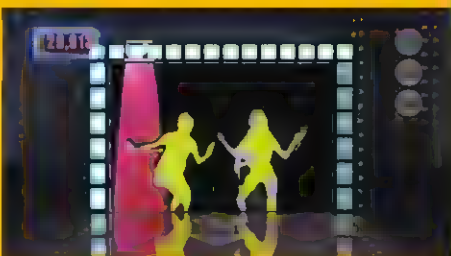
Mint a Kinect-címek legtöbbje, egyedül játszva a HitW sem az igazi, ellenben barátokkal együtt tényleg nagy röhögések forrása lehet a mindenféle hülye



alakzatnak megfelelő póz felvétele, ráadásul hibázás esetén még vízesek sem leszünk (bár ezt is meg lehet oldani azzal, hogy a nézők palackokkal sorakoznak fel a játékos köré, és ha az valamit elhibázik, rázúdítják az üvegek tartalmát – azt hiszem,



ezt az ötletet szabadalmaztatom is). Kár, hogy mindez csak ideig-óráig köti le az embert, főleg úgy, hogy elég kevés a tartalom a programban (három show, azokon belül négy-négy kör... édeskevés), a ranglisták nézegetése pedig nem túl kielégítő. Elsőre jópofa, egy-két buli erejéig mulatságos lehet, de az árát hosszú távon nem éri meg, egyedüli játékra pedig egyáltalán nem ajánlott.



XBOX LIVE
ARCADE

Böjtös Gábor

SIGNAL STUDIOS • BOTHELL, WASHINGTON

TOY SOLDIERS COLD WAR

Bár a valós hidegháború pont nem a látványos, robbanásokkal teli csaták ideje volt, a meglehetősen sikeres Toy Soldiers folytatása ezt az időszakot fiktív konfliktusokkal előadva teszi mozgalmassabbá, izgalmasabbá, így például Szovjet megszállástól kell rettegnünk, miközben játékkatonák száza masíroznak át a képernyőn. Ja, hogy még nem ismered a program alapjait? Kérlek szépen, a TS nem emberi alakulatokkal, hanem műanyagból fröccsentett

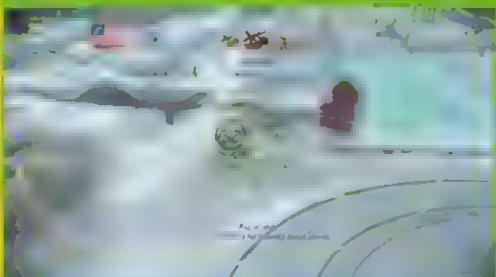


harcossal vívja meg a háborúkat, ráadásul teszi ezt eléggé sajátos stílusban. Amennyiben a cím még újdonságként hat rád, több mint valószínű, hogy az Army Men-szerű fog felrémlelni lelki szemeld előtt, ami

nem is áll olyan messze a valóságtól, ám a tényleges stílus bekategorizálás ennél kicsit nehezebb, ugyanis a TS kökemény Tower Defence-alapú játék,

amelyben nem melleleg beül-hetsz az összes nehézfegyverzet mögé, de akár még a műanyag katonák és -járművek irányítását is átvetheted.

Az alap tehát a megszokott, avagy a hullámokban érkező csapatok ellen védőpozíciókat állítasz fel géppágyú, rakétavető, légi lövegek képében, majd miután azok elkészültek, nem csak mosolyogva figyeled, ahogy lekasabolják az ellent, de meg is ragadhatod az irányítást, és a célkereszt segítségével te magad farigcsálhatod le a műanyag testek egy-egy részét. Pluszban az eredményeldnek megfelelően szanaszét zúzhatod a támadó csapatokat a miní Rambóddal, aki páncélöklével és golyószóróval végez hatalmas pusztítást, pihentetésül pedig helikopterbe, vagy akár tankba is szállhatsz, ami értelemszerűen megkönnyíti a dolgod a győzelem felé tartó rögzös úton.



A játék elég jól néz ki, nem melleleg kifejezetten szórakoztató is, az alap játékídot pedig megtoldják a plusz lehetőségek, mint például a Survival-mód, vagy méginkább a többjátékos csatározások, melyeknél rögtönzött társaink ellenségeink és bajtársaink is lehetnek a harcban, így megduplázza a multi élményét. Bár a főjáték kicsit rövid, a többi lehetőségnek, illetve sajátos stílusának hála a Cold War az eredeti programhoz hasonlóan megéri az árát.



XBOX LIVE
ARCADE

Böjtös Gábor

SKYDRIFT

Megmondom őszintén, nem zsánerem a repulós versenyzés, meg úgy onmagában a repulókkal való száguldozás és lovöldözés, kapcsolódjon az alaphoz bármilyen más jellemző – talán túlságosan földhoz ragadt vagyok, és ezt vehetjük a témánkat nézve akár szó szerint is.

Előítéleteimet nem segítette a SkyDrift trial verziója sem, amelyet úgy negyed



órág porgettem a gépemben, majd ki is kapcsoltam az egészet, és végül csak a tesztelés céljából került újra elő nálam a hazánk fiai által készített program (a játék kapcsán készült

interjúnkat a Digital Reality-vel a 8-9. oldalon olvashatjátok), amikor is elég nagyot csalódtam. Méghozzá kellemesen. Ugyanis a pályákat lassan megnyitva és kiismerve rá kellett jönnöm, hogy a SkyDrift a Mario Kart mai követője,

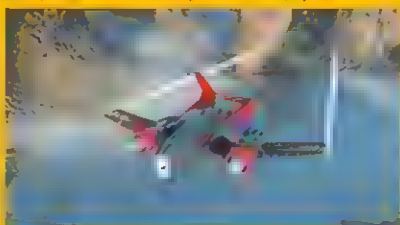
méghozzá ahhoz hasonló minőségben – nem csupán a versenyről szól, hanem egymás (nem véresen komoly) szívatásáról is, amit a felvehető fegyverekkel (energiabomba, golyószóró, rakéta – és ezeket még duplázhatsz, avagy erősíthetsz) érhetünk el.

Mindezek mellett a program gyönyörű helyszíneken játszódik, így például óceán és hegyek felett, lávaomlések közelében, jégbarlangokon át száguldozhatunk az aprólékosan kidolgozott környezeti viszonyok közt, nem utolsósorban pedig érezzük a



sebességet is, ami azt jelenti, hogy egy-egy kanyar vagy szoros után/felé haladva ránk jöhet a frász, elvégre nem életbiztosítás azon manőverek elvégzése, amiket a gépeket

vezetve hajtunk végre. Mindezt ráadásul nem csak egyedül, hanem társakkal is megtehetjük, ezzel is növelve az amúgy sem rossz szavatosságot, amit a program nyújt. Új gépek (szintén nagyon aprólékosan kidolgozva), megnyitható pályák, különböző játékmódok (a sima versenyek mellett kiesős Survival-változattal is), multiplayer – minden megvan benne, amit ebben a műfajban elvárhatunk. Sőt több is, hiszen még én is a tévé elé ragadtam, hiába nem kedvencem a műfaj. Ajánlott darab.



XBOX LIVE
arcade

Böjtös Gábor

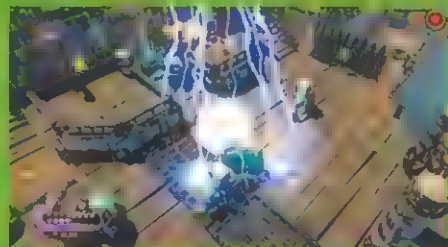


Ha csak kicsit is otthon vagy a hack 'n slash videojátékok témájában, a Crimson Alliance sztorija nem sok meglepetést fog okozni. Byzan csodálatos városa átkok, és egy kegyetlen uralkodó hatására senkiföld-jévé válik, ahova még a legbátrabb kalandorok is csak a játékmackójukkal a kezükben hajlandók bemenni. Természetesen te, és csakis te hozhatod vissza a békét, és ennek eléréseért végig is kell játszani a CA-t.



Az Alliance megvásárlása nem a megszokott módot követi, ugyanis magát a játékot ingyen letöltheted (próbaverziónak megfelelő lehetőségekkel), azonban a három központi karakter már pénzbe

kerül, méghozzá 800 pontba/kopf, amely összeg leredukálható 1200-ra is, ha mindhárom hőst egyben viszed. Így tulajdonképpen aki egyszeri és egyszerű szórakozásra vágynak, az megveszi szépen a legszimpatikusabb karaktert, végigtolja a programot, és elégedetten dől hátra, aki pedig komolyabban neki akar ujni annak, esetleg ki is akarja szedni belőle az összes acsít, valamint érdeklí mindhárom kaszt, az kénytelen lesz az amúgy csökkentett, ám mégis teljesnek mondható árat leszámolni a szurkálódás, vagdosódás előtt. A játék maga sablonos, ámde szórakoztató darab, amit akár négyen is játszhatunk online módban (ez felveti a gyanút, hogy kapunk majd plusz dlc s karaktert is, ezzel lehetővé téve, hogy mindegyik játékos másik



szereplő bőrébe bújhasson), miközben lekasaboljuk/-varázsoljuk az ellenfelek hordáit, valamint összegyűjtögetjük a hátrahagyott anyagokat, felszereléseket és extrákat.

A grafika kellemes, a bejárható dungeon tarolt, avagy mindig ugyanazt az utat kapjuk, a rozgított kamerákkal együtt, és bár főellenfélből sincs sok, plusz a játékidő is nagyjából három óra körül van, azért a Crimson Alliance rendelkezik olyan erős hangulattal, ami a képernyő elé szegezi a kalandokra éhes partikat. Többen játszva kifejezetten ajánlható egy-egy megfáradt estére.



XBOX LIVE
arcade

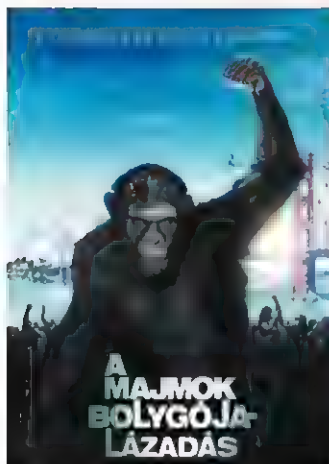
Böjtös Gábor

A majmok bolygója: Lázadás

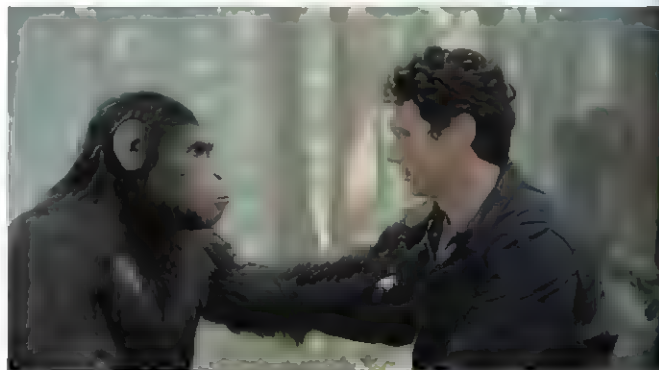
Rise of the Planet of the Apes

Miután az utolsó, 2001-es kísérlet A majmok bolygója-franchise felélesztésére anyagilag sikeres volt (annak ellenére, hogy a film Tim Burton művészi mélypontját jelenti), a legkevésbé sem meglepő, hogy pontosan tíz évvel később a pénzemberek bizalmat szavaztak egy újabb résznek, ami az eddigi epizódok folytatása helyett a reboot és előzmény furcsa keverékeként próbál érvényesülni. Teszi mindezt olyan sikeresen, hogy a közönségbarát stílus, és a 300 millió dolláros összbevétel begyűjtése mellett a kritikusok szinte egyöntetű csodálatát is könnyedén nyerte el A majmok bolygója: Lázadás. Ez részben érthető is, hiszen az alany minden szempontból túlmutat a nyári szezon többi sikervárományosán, sőt még talán azt is megkockáztatnám, hogy ez a próbálkozás méltó leginkább az 1968-as eredeti szellemiségéhez. Túl mély mondanivalóra persze nem érdemes számítani, de így is kellemes meglepetés volt azzal szembesülni, hogy az akcióorgiát ígérő felszín alatt a cucc vérbeli drámát takar. Egy drámát, ami főleg a főszereplő Will Rodman-t érinti munkahelyi és magánéleti szinten egyaránt. Először az áttörés szélén álló genetikai kutatás fullad csúfos kudarcba, otthon pedig az Alzheimer-kóros apa miatt lesz egyre elviselhetetlenebb a légkör. Ideiglenes vidámságot hoz a családba a biztos halálból megmentett laboratóriumi csimpánz, Cézár érkezése, aki a szervezetében lévő kísérleti anyag miatt rövid időn belül döbbenetes intelligenciára tesz szert. Az elkeseredett kutató apja állapotának rohamos romlását az embereknek még nem tesztelt szerrel próbálja megállítani, közben pedig a saját identitását kereső ember-szabású is egyre instabilabbá válik... Az ismeretlenség homályából előlépő Rupert Wyatt tehetségesen érzett rá az egyetlen módra, ami által egy ilyen történetet érdemes elmesélni, és kifejezetten okos döntésnek bizonyult a játékidő közel háromnegyedét az érzelmi viszonyok árnyalására, illetve a karakterábrázolásra

fordítani, de sajnos amint akcióbba lendülnek a majmok, az addig biztosnak hitt struktúra meginog, és minél több autó robban a képünkbe, annál kevésbé hisszük el, hogy amit látunk, az valóság. A CGI-animációra ellenben nem lehet egy rossz szavunk se, így 2011-re végre eljutottunk odáig, hogy a számítógépek immár az állatokat is viszonylag pontosan tudják lemodellezni, Cézár például emberi vonásai ellenére sokszor megtévesztően valósnak tűnik, és mellesleg röhögve lejátssza a megbízható, de halovány James Francót a vásznonról (ez persze nyilván nagyrészt a figurát megszemélyesítő Andy Serkis érdeme). Talán, ha nem évtizedes klisék mentén bontották volna ki a cselekményt, vagy ha az akciórészeket kicsit jobban sikerült volna belesimítani a film szövetébe, most csatlakozhatnánk a boldog kritikusok hadához, de annak ellenére, hogy kétségtelenül jól szórakoztam A majmok bolygója: Lázadás vetítésén, kicsit el is gondolkodtatott, hogy vajon tényleg megérdemel-e tonnányi dicséretet egy mozi csak azért, mert történetesen kevésbé buta, mint box office gyilkos pályatársai?



A majmok bolygója: Lázadás
(Rise of the Planet of the Apes)
Műfaj: Dráma/Akció
Rendező: Rupert Wyatt
Szereplők: James Franco, Andy Serkis, Freida Pinto, John Lithgow
Forgalmazó: InterCom



Forráskód

Source Code

Az időutazás, bár nem tartozik Hollywood kedvenc témái közé, mégis időről időre előkerül az ihletetlen forgatókönyvírók fiókjából egy-egy jobb (Pillangó hatás) vagy rosszabb (Időgép-remake) alkotás erejéig. A legújabb hasonzorú blockbustert sorban a Forráskód, amely vérbeli 21. századi mozi lévén már az első félórán megpróbál tudományos magyarázattal szolgálni a látottakra, és ha a popcorn majszolása közben nem hagyjuk az agyunkat túlzottan elkalandozni, teljesen logikusnak is fog tűnni minden, amit a filmbeli tudósok halál komoly arccal előadnak.

A rövid verzió szerint Cole százados (Jake Gyllenhaal) tudatát egy háltek gép segítségével visszaküldi a pár órával korábban terroristák által felrobbantott vonat egyik utasának testébe, ahol nyolc perce van arra, hogy megtalálja a bombát és azonosítsa a tettest, ezzel megakadályozva egy még nagyobb, Chicago egész belvárosát fenyegető katasztrófát. Sajnálatos módon az időlimit elteltével a vonattal együtt a százados is darabokra robban, hogy aztán a szerzett tapasztalatokkal felszerelve indulhasson neki a következő körnek. A minduntalan saját halálát átélő kényszerű, tragikus sorsú főhős karaktere ismerős lehet a szerencsés keveseknek, akik személyes kapcsolatba kerültek a joggal az előző generáció egyik legjobb kalandjátékaiként elkönyvelt Shadow of Memories c. anyaggal, ám az abban tapasztalható mélységet a Forráskód esetében

már nem sikerült reprodukálni, de ezt mondjuk nem is vártuk el. Pláne, hogy a cucc így is többet nyújt, mint amire számítani lehetett: nem semmi teljesítmény, hogy a közép-pontban lévő akciófilm mellé sikerült elrejtetni egy családi drámát, egzisztencialista thrillert, illetve a párhuzamos világok témáját feszegető sci-fi-t is. Szinte hihetetlen, hogy Duncan Jones-nak (aki ugye David Bowie fia civilben), a Hold c. minimalista függetlenfilm után ez még csupán a második egész estés próbálkozása, hiszen emberünk olyan rutinosan lavírozik az elvárások, és a saját egyéniségének megőrzése között, amit a nagy öregek is megirigyelhetnének. Különösen figyelemreméltó mennyire elegáns módon sikerült megoldania a lezárást, mely láttán pár pillanat erejéig még az „őszinte”, illetve a „megható” szavak is eszembe jutottak... míg az ezt követő (gondolom, a stúdió nyomására bekerült) jelenet sor fejest nem ugrik a szirupba, ezzel kis híján lerombolva mindent, amit Duncan az előző másfél óra során felépített, de hát mint tudjuk, ilyen a show business... Ezt leszámítva azonban a Forráskódba nem igen lehet belekötni, Gyllenhaal rutinból hozza a múltja által kísértett akcióhőst, Michelle Monaghan majdnem el tudja hitetni, hogy több egy dekoratív mellékszereplőnél, az ironikus felhasznált Chesney Hawke- csengőhang pedig már önmagában garantálja, hogy jól fogunk szórakozni. Elvégre egy olyan film, amiben a The One And Only címet viselő dal egy idegesítő ex-szerető hívásához van hozzárendelve, csak jó lehet, nem?



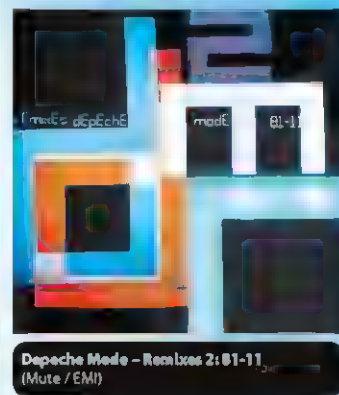
Forráskód (Source Code)
Műfaj: Akció/Sci-fi
Rendező: Duncan Jones
Szereplők: Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan, Vera Farmiga, Jeffrey Wright
DVD-forgalmazó: Pro Video Film & Distribúció Kft.

Depeche Mode

Remixes 2: 81-11

A Depeche Mode-ról fennállásuk 30+ éve alatt nagyjából mindent leírtak, amit lehet, és talán csak a világ legel-dugottabb részén találni olyan, feltehetőleg nomád törzsekben élő bennszülötteket, akik ne tudnának felsorolni/elhűmmögni tőlük legalább egy számot. A srácok tehát lazán megtehetnék, hogy friss zenei anyag nélkül turnéznak, amíg jól esik, közben hébe-hóba kidobnak egy besztroftot, és az önismerést keblükre öltve, régvolt önmaguk zsenialitásából húznak busás hasznót. Ehhez képest a zenekar manapság nemcsak, hogy nem ciki (a Sounds of the Universe című 2009-es sorlemez például kifejezetten meggyőzőre sikerült), de a legfrissebb kiadványukkal az ősrajongókön kívül az újdonságokra éhes legfrissebb generációt is sikerrel szólítják meg. Bár a remix-lemezek általában a hallgatókról való pénzlehzás legegyszerűbb formáját jelentik, a DM ezt a műfajt is kellően komolyan veszi, erről tanúskodik a jelen kiadvány közvetlen elődjével szolgáló Remixes 81-04 néven futó 3 CD-s csomag, melyen a robosztus életmű legikonikusabb átdolgozásai mellett (Barrel of a Gun [Underworld Hard Mix] pöle) a 2004-es dance szcé-na legnagyobb arcai dobtak be egy-egy vadonatúj átdolgozást a közönsébe. Hét év elteltével a formátum és a dizájn ugyanaz, ám a tartalom értelemeszerűen lényeges változásokon ment keresztül. Mivel első körben a klasszikusok nagyját ellőtték, a 81-11 tripla lemezen kevesebb a régi maxikról átmentett cucc, és több az új anyag, ami egy teljesen más (modernebb) hangulatú albumot eredményezett. Az átdolgozásokat készítő stúdiómágusok sora még az előző inkarnációnál is impresszívabb képet mutat, legalábbis nem hiszem, hogy

túlágosan sok hasonló kiadvány mondhatná el magáról, hogy a Röyksopp, az UNKLE, Trentemøller, Peter, Bjørn & John, a Digitalism, Eric Prydz, Bushwacka, az M83, Jacques Lu Cont, Dan the Automator, Chab és Darren Price egyszerre erősítene a felhozatalát. A legjobb dalok kiválasztása már csak a névsor miatt is különösen nehéz feladat, de az M83 totálisan átalakított Suffer Well variációja, a Röyksopp bohókás Puppets-e, illetve a Peace-t ambientbe hajtó SixToes átdolgozás képes még a többi egyenletesen magas szinten mozgó felvétel közül is kitűnni zsenialitásban. Nem gondoltam volna, hogy alig 2 hónappal a parádés Tron Reconfigured után máris továbbvándorol, az év remix-albuma"-titulus a francia duótól, de ez most minden kétséget kizáróan megtörtént. A Remixes 81-11 előnye egyelőre behozhatatlannak tűnik, de ki tudja, talán az ősz első fuvallata már egy új és veszélyes kihívó megjelenését hozza majd magával.



Simon Tofield – Simon's Cat legsajátabb könyve

Könyvfakasztó kiadó

Ha végiggondoljuk, mi mindent köszönhetünk az internetnek, akkor a különféle pornók széleskörű elterjedése mellett egészen biztos, hogy a hagyományos terjesztési csatornákon kívül érvényesülni tudó újgenerációs alkotók jutnak majd eszünkbe. Napestig lehetne sorolni a YouTube segítségével világhírnévre szert tevő, különböző művészeti ágak képviselőit, akik általában valamiféle jópofa álltság okán nyerték el emberek millióinak tetszését – és ez a megállapítás igaz Simon Tofieldre is, mégpedig szó szerint. Ugyanis a mosolygós brit animátor a saját házimacskáinak viselkedését megörökítő Simon's Cat néven futó szösszeteket eleddig több mint 152 millióan tekintették meg, ami kellő alapot biztosít az alig pár perces mozgó képregények más médiumokra való kiterjesztésére is (aki szeretne SC-s bögrét, malac... azaz macskaperselyt, vagy kajatálcat, az fáradjon a hivatalos webshopba). Így hát megszületett a Simon's Cat legsajátabb könyve, mely legfőbb vonzerejét a 2-3 perces fekete-fehér epizódokhoz hasonlóan az adja, hogy a pár tollvonással megalkotott címszereplő mennyire hátborzongatóan pontosan modellezi le valóságban létező fajtársainak viselkedését (a TV Diner-epizód megtekintése közben garantáltan önkéntelen kuncogásba tör ki minden ember, aki eddigi élete során öt percnél többet töltött macskák társaságában). Az állandóan

kajára ácsingózó macsek kalandjai bár szinte tálcán kínálják a Garfielddal való összehasonlítást, közelebből vizsgálódva rögvést kiderül, hogy néhány (a témából adódó) szituációt leszámítva semmi közös nincs a két szereplőben, hiszen míg a narancsszínű hegymolász kalandjai esetében a poénok általában verbális eredetűek, Simonéknál a párbeszédet teljesen mellőző képi humor dominál.

Hogy mégsem válik unalmassá/monotonná a mind-össze pár képkockában kibomló cselekmény, az az egész könyvet átható báj mellett a jól megválasztott, ikonikus mellékszereplőknek köszönhető. A sünnel, illetve kerti törpével zajló jelenetek a macska emberi intellektussal való felruházása miatt némileg beközelítik a produkciót a hagyományos comic stripek stílusához (ez nem is olyan meglepő, ha tudjuk, hogy rendszeresen jelennek meg SC-képsorok a Daily Mirror hasábjain), de Tofield természetes, üde humora még a konkurenciával telített idegen terepen mozogva is kiemeli a produkciót az átlagból.

A fentiek alapján gondolom nem kérdéses, hogy a macskatartóknak kötelező irodalom a Simon's Cat legsajátabb könyve, de azok se járnak vele rosszul, akik csupán egy kis vidámságot szeretnének csempészni saját vagy barátaik életébe.



Simon Tofield – Simon's Cat legsajátabb könyve (Könyvfakasztó kiadó)

13 Pixelmérőföldkövek a videojátékok országútja mentén

Varangyok a padláson, avagy a Battletoads-széria

Talán nem sok olyan játék létezik a kilencvenes évek elejéről, ami 2010-ben is úgy lett felemlítve, mint a valaha készült tíz legjobb verekedős játék (egészen pontosan beat'em up) egyike, ám a Topless Robot (igazi paradicsom a legnagyobb geekek számára) értékelése szerint az 1991-es első Battletoads pontosan ilyen, egy listára kerülve ezzel olyan nagy nevek mellett, mint a Golden Axe, a Final Fight, vagy a Pókemberes Maximum Carnage. Mindez nem véletlen, elvégre a bunyós békák fémjelezte, Rare-foltozta Battletoads bármennyire is névtelennek hat hazánkban, szerte a világon fanatikus rajongás övezi, ismerni pedig mi is ismerhetnénk. Jómagam a kilencvenes évek legelején találkoztam a sorozat legelső részével, mikor családommal egy műszaki boltban végeztük el a NES-em megvásárlásához szükséges tranzakciót – ekkor fedeztem fel a kiállított Nintendo-gépen futó kalandot, amelyről most mesélni fogok nektek, ezzel kitöltve az űrt, amit Martin hagyott maga után, mikor aktualitásokra vadászva ideiglenesen elhagyta azt a bizonyos, pixelmérőföldkövekkel díszített országutat.

**1991
NES**

Battletoads

Miután 1989-ben a Konami meglovagolta a mutáns nindzsa teknőcök sikereit, amit aztán az 1990-es The Arcade Game követett, szintén az említett főszereplőkkel, világossá vált, hogy a témában bőven van még potenciál, amit illik is kiaknázni. Erre a nemes feladatra vállalkozott Tim és Cris Stamper, a Rare két főkutyája, akik a Battletoads képében állítottak konkurenciát a gyerekek kis kedvenceinek. A „csatavarangyok” már első ránézésre is más műfajt képviseltek, bár az átfedések így is észrevehetők a két sztori között, amennyiben azt nézzük, hogy a teknősök és varangyok csapata is egy-egy „mestertől” függött – utóbbiaknál egy madárszerű doki volt az, aki segítette hőseinket, szemben a nindzsák „Szecska” tanítójával. Plusz a teknősök ősi ellenfelének, Reszelőnek (mostanság inkább Zúzónak hívják) is kiváló ellentéte a Sötét Királynő (Dark Queen), aki „mellesleg” nagyon szimpatikus volt akkoriban, szerintem nem is volt olyan tízenéves videojátékos, aki ne találkozott volna vele, ha másért nem, hát azért, hogy egy kicsit felette is uralkodjon a gonosz hölgy.

A Rare által fejlesztett első epizód eredetileg kifejezetten a NES-re jelent meg, története szerint pedig a varangyok egyike, Pimple, és a vele utazó Angelica (olyan, mint Márió hercegnője) a már említett Királynő karmai közé kerül, így a két hátramaradt béka, Rash és Zitz a professzor segítségével indul meg, hogy kiszabadítsa a két foglyot. Amennyiben elindítjuk a játékot, a két főhős közül választva (vagy éppen egy haverral együtt játszva) kezdjük el

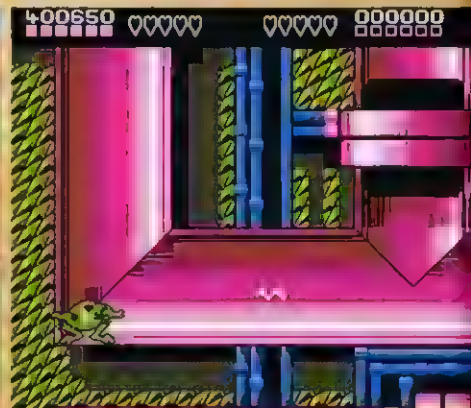
a kalandot, ami egyszer 2D-s, egyszer pedig 3D-s helyszíneken játszódik, így egészen keverve a klasszikus

bunyós anyagokat, a megjelenés idejének favoritjaival.

Képzeljétek el ezt úgy, hogy az egyik pillanatban egy folyamatosan izgó-mozgó kígyón (mint mondjuk a Snake című játékban, amikor jobbra-balra fordul a címszereplő) kerülgetjük a különféle halálos csapdákat, a másikkban pedig már a térben le és felfelé is mozogva zúzunk egy lebegő kocsival, miközben fej- és testmagasságban is falak kerülnek elő, amiknek ütközve azonnali halál a jutalmunk. No meg persze ott vannak a normál bunyós részek, amiknél szintén mászkálhatunk kedvünkre, ráadásul mindezt olyan pillanatokkal dobták fel a készítő, mint például az első főellenfél, ami egy hatalmas lépegető – magát a harcot a támadó gép fülkéjéből nézzük végig, miközben az így belső nézetből látott hősünkkel a lépegető saját lövedékeit hajítjuk vissza, ezzel betörve a fülke ablakát. Hiába, a Rare annakidején a maximális minőség, és a rendhagyó ötletek védjegye volt.

Persze mindez még nem lenne elég a sikerhez, de a Battletoads nem is csak ennyiről szólt. Hőseink egy-egy kivégző csapásnál megnövesztették a kezüket, lábukat, fejüket, illetve részben át is alakították azokat a mindent vivő ütéshez, pl. szöges bakancscsá a rúgásnál. A koop végigjátszás még több szórakozást nyújtott a remek ötletek

mellé, ám ezen hozzávalók, illetve a nagyon korrekt grafika és hangzás mellett még egy tényező az, aminek a játék a kult-státuszát köszönheti: embertelenül nehéz volt (miközben kódokat nem, és újakezdést is csak alig tartalmazott). Már a verekedős részek egy-egy pillanata is kicsaphatta a biztosítékot az edzetlenebb játékosoknál, azonban a „versenyautós” misszió, vagy a kigyós ugrálás (és akkor még a program utolsó negyede szóba sem került) már több volt, mint kihívás. Ha pedig mindez nem lett volna elég, még egy fel-feltűnő bug is nehezítette a párosan játszóknak dolgát (akik még osztottak is a rendelkezésre álló életen és újakezdésen), aminek köszönhetően a 11. szinten, ami egyébként is egy kifejezetten kemény pálya, a második játékos egyszerűen lebénult, és így a kétszemélyes mód ennél a pillanatnál értelmét veszítette. Ám a program ennek ellenére is rendkívüli, már-már páratlan darabja a videojátékos történelemnek, és 1991-ben kilenc kategóriában is jelölve lett a Nintendo Power „díjkiosztóján” (és ezek közül többet meg is nyert), így nem is csoda, hogy a bemutatkozó epizódot a NES-es debüt (ami a generációváltás előtti gép utolsó nagy durranásai közé tartozott) után majd minden létező géptípusra átirták, kezdve az Amigától, a Game Boyon át, egészen a MegaDrive-ig.



1994 SNES

Battletoads in Battlemaniacs

CALLER IDENTIFIED:
DARK QUEEN
SPECIES: HUMAN
WEIGHT: 126 LBS
HEIGHT: 6'



Két évvel az első rész után a Battletoads direkt folytatást kapott az akkoriban már javában teret hódító SNES-re, ismételten a Rare mágusainak segítségével. Változtatás nem sok történt (ismét Dark Queen kavár a háttérben, ám ezúttal Zitz az, akit ki kell szabadítani), igazából a teljes epizódra jellemző, hogy az első rész sikereit viszi tovább, csak éppen sokkal komolyabb grafikával, és persze néhány új ötlettel, miközben a gameplay a tökéletességig lett fejlesztve.

Újra felbukkannak az „autós” részek, és ismét meglovagolhatjuk a kigyókat, ám mindezt tehetjük tényleg fenomenális keretek közt, miközben a látvány szemkápráztató – elég a csillogó padlós csúszkára gondolni, amikor

sakkfigurák és dominók közt lavírozunk, de a teljes játék nagyon hangulatos, és jól néz ki, engem már az első pálya levett a lábáról, melyen csontvázak és dark fantasy-s környezet egyaránt megtalálható.

A második epizód a rajongók körében ezúttal is sikeres lett, de mai szemmel talán (sőt biztosan) nem annyira nagy szám, mint a minden mértékben formabontó előd, amihez hasonlót a mai napig nem sikerült alkotni – inkább ténylegesen egy továbbcsiszolt, tökéletességre törekedő munka, ami azonban kicsit nélküli a korábbi kreativitást, plusz a legendásnak mondható kihívást is (tény, kevésbé is dühítő a végigjátszása). A koop játék a folytatásban is működött (sőt jobban is, mint az első részben), és ha másért nem, hát már csak ezért is érdemes kipróbálni a programot – nagyon nagy móka a két varanggyal lezúzni az ellenfeleket.

A Battletoads mindenképpen egy kultikus legenda, ez nem kérdéses. Más téma, hogy hazánkban sajnos nagyon kevesen ismerik. A két fő epizód beszerzése már eléggé nehézkes (az eBayen csillagászati áron mérik az első részt), ám nem lehetetlen, ráadásul az emulátorok világában nem olyan nagy ördögösség egy NES-, SNES-játék beszerzése, így aki szeretné kipróbálni a mérfoldkövek egyikét, az bátran tegyen próbát. A sorozat amúgy megélt még egy crossovert a Double Dragon sztárjaival (Battletoads & Double Dragon – 1993), illetve 1994-ben ellátogatott a játéktermekbe is, és bár mindegyik játék minősége az átlagos feletti szférában mozgott, az ezekről is elmondható, hogy a bemutatkozást egész egyszerűen nem tudták felülmúlni. Ám a varangyok így is jöttek, láttak és győztek, elvégre a Rare megcsinálta azt, amit nem sokan tudtak volna: a gyerekesebb Tini nindzsáknak méltó ellenfelet állítottak a kicsit felnőttebb varangyok képében, akik ugyan még a tévében és képregényekben is tiszteletüket tették, (a



rajongói követelések ellenére) sajnos azóta sem tértek vissza a virtuális csatamezőkre, pedig higgyétek el, lenne rájuk igény – már amennyiben a Rare tudná hozni azt az innovatív, egyedi hozzáállást, amit a '91-es debüt mutatott.

Böjtös Gábor



Augusztus legvégére és szeptemberre csak megérkezett az igazi nyár is – szokták volt mondani: jobb később, mint soha. Ebből kiindulva gondolom, mindenki kihasználta a maradék jó időt, pluszban megkezdődött az iskola, és szabadság is alig maradt már, talán ez az oka annak, hogy a levelek is csak szálilingóztak hozzánk. Pedig volna téma bőven (nem csak azok, amiket mi felvetünk), elvégre a magazinban is volt egy kis változás, lassan beindul az őszi szezon, ami rengeteg nagy cím megjelenését hozza magával, nem utolsósorban pedig biztosan mindenkinek volt egy-két nagyobb élménye a játékokkal kapcsolatban (egy bizonyos címmel, vagy valami buliban másokkal), amit nyugodtan meg lehet velünk osztani. Nem titkolhat az szeretőm, ha ez a rovat arról szólna, hogy beszélgetünk. Írtok, megosztjátok a gondolataitokat, mi pedig válaszolunk, illetve kibeszéljük a felhozott témákat. Szóval beszélgessünk. BG

Sziasztok!

Igy a 14. szám után megérett bennem egy kisebb vélemény, kritika a lapról. Először is pozitívumokkal kezdeném. A tartalom szerintem a legfontosabb ha egy újságról van szó. Ebből csillagos ötös jár nektek, hogy miért, mert mindig frissek információk érdekesek a tesztek és az a kis humor is a helyén van. Néha a pontozásokban érzem némi engedettséget, de hát ez van től jó szívűek vagytok. (Na ez érdekes, mert én pl. általában szeretek akár az egész netes bagázsnak ellentmondani, mikor „csakazértis” alapon erőteljesen lehúznak olyan címeket, mint a GT5 vagy Duke Nukem Forever Ugyanakkor pl. a Drivenél is úgy éreztem most is kicsit engedékenyebb leszek azzal a 7 ponttal, hiszen jó játék az, aztán csak jóval a lapzárta után láttam azt a sok-sok 8 pontos értékelést róla. Lehet nincs már bennük a klasszikus Driver szelleme, vagy nem tudom. K) (Szerintem tesztelőként is meg kell maradni a gameknek, gamekért pedig egy kicsit gyerekeknek. Élvezni kellene a játékokat, nem a legapróbb hibákat keresni – vagy ha mégis az utóbbit tesszük, hát ellensúlyozunk mellette. A videojátékok lényege: kikapcsolódás és szórakozás. BG) A tartalom mellett a külső is legalább ugyanolyan fontos. A borítók mindig jól néznek ki, nincsenek tele olyan fölösleges információkkal ami az újságban is megtalálható. Na jöjjön a fekete leveles. Az újságban belüli képek elrendezése valami kiábrándító. Kb 2 hónapja mikor olvastam az LA Noir tesztet abba kellett hagynom mert a szememnek egyszerűen rossz volt a látvány kicsit olyan érzésem volt csak úgy bedobálták őket az e3-as és Gamescomos összefoglalókhoz végképp persze a szűkös határidőre is fogható de például a Resistance 3 teszt valami mesés volt és a Carter is pedig már rég tudtam róla rossz a játék számomra. (Magyarozhatnánk a bizonyítványt, de nem fogjuk... az összefoglalók a lapzártnál készülnek el, így valóban kevés időnk maradt azokra, de innentől sokkal jobban odafigyelünk erre is – cikkek kapcsán pedig igyekszünk a legtöbbet kihozni: ha a Resistance, és a Cartel tesztet, szerintem ebben a számban is találás olyan külsejű ákakat, amit tesztelni fog. BG) Végző gyanánt csak Gratulálni tudok a laphoz továbbra is venni fogom de ezt a képes dolgot jó lenne megoldani annyival jobb lesz vissza nézni egy pár év múlva. És remélem válaszoltok.

Úr: Krisztián

(Köszönjük, és természetesen dolgozunk azon, hogy a maximumot hozzuk ki a magazinból. BG)

Hello Konzol Magazin csapat!

Nekem elég jól telt anyamag sokszor voltunk kirándulni ltt magyarországon és külföldön is, de persze nem maradhatott ki a játék sem. Bár egy kicsit rövid volt a szünet de nem baj jól szórakoztam nyáron de mondjuk most az iskola jön pár nap múlva az már annyira nem jó. (Hát ez olyan általános, bárkire rájátható levél, de azért köszönjük. K)

Viktor

Hello konzol csapat!

Szerintem az újság tőz jó. Amióta veszem csak ezt olvasom. (Néha azért lehetne könyveket is. K) Jó hogy vannak benne nyereményjátékok bár nem sokszor nyerek. (Az mit jelent, ritkán, vagy soha? K) Szerintem lehetne többet sorolni hogy mindenkinek nagyobb e selyye legyen nyerni! (Azért a kisorsolt nyeremény sem a fán teremnek, de MPeti és Gáborék nyilván azon vannak, hogy minél több ilyen lehetőség legyen. K) De amúgy semmi baj nincs velle a tesztek jók, a szövegek

Jópofák, a cikkek érdekesek.

Egyszóval „TÖKELETES”

(Ja, hogy ez egy duplázós. Viktor már csak ilyen, rövid és célravezető, nem merül el a részletekben, de üfient köszönjük, pláne a dicső szavakat. K)

Viktor

(Azért egy pillanatra megijedtem, hogy elvesztem a párhuzamos dimenziók között, de végül megnyugodtam, mert hát tényleg ugyanaz a lelkes olvasó írt, max biztosra akart menni, amit értékelünk. Szévesz Viktor, bekerültél. Kétszer is. BG)

Üdvözetem ismét mindenkinek!

Nahát először is remélem mindenkinek úgy telt a nyara ahogy tervezték (Pffff... Feljött rám 10 kg izom, és szálkásabb is lettem, de azért csóppet jobb nyárra számítottam. K) Elég hosszú idő volt, hogy újra kezemből tarthassam a dőzsömet de megérte. Meglepetésként ért RBaly távozása, és az is hidegzuhanyként ért, hogy JediÉco se írja tovább a kibeszélőt mert az írásai nagyon tetszettek azért mert nekem is ilyesmi a megálatsáim! (Nekem is bejött a rovato. K) (Azért eszéig szerintem szintén fantasztikusot írt, és én maximálisan megértem és elfogadom Jedi döntését, aki csak itt maradt velünk, szóval nincs ok a szomorkodásra. BG) Na szóval skakok ne tűnjete el örökre! (Itt vannak, csak más formában. K) Viszont annak örülök, hogy bójtós itt lesz ugyanis a régi írásait az 576konzolokból jól ismerem. (Te is örülsz, én is örülök, mindenki örül. Ez tőz jó, mert akkor mind boldogok vagyunk. BG) A nyereményjátékok nagyon jók és Martin retro írásait is szeretem de a japó rovatot hiányolom nagyon! (Nagyjából ki lett vesze a téma, sok újat már nem lehetett volna hozni benne. BG) Na elég a zagyvaságokból folytatom az aktuális témával ami pópoc mert jó érzéssel tölt el ha a múltamról kell beszélni vagy épp most írni. Nahát Mortal Kombot, mi ezt elég jól kivitelezte suhanéként, ezt úgy kell elképzelni mint egy harcosok klubját mivel sokan voltak nem mindenki vehette fel kedvenc karakterét az MK-ból, aztán adott volt a helyszín (ruzzsin) ami egy nagy terület füves, fás, bokros és a persze a szülők nem látták oda, sőt oda se tudtak jönni, mert dzsungel harcoskodniuk kellett volna. A játék lényege a verekedés volt ami első végtartott mindig. Volt aki kisebb vagy épp nagyobb sérüléseket szerzett amit otthon meg kellett magyarázni a szülőknek, ha pedig nem sikerült akkor büntetésből nem jöhetett játszani és sajna kevesebben is lettünk. Emlékszem mikor az egyik haverom otthon azt adagolta be, hogy leestek egy fárl a szedresbe, ami ilhető volt mert hát ilyen ez a terület, csak a sérülések nem onnan származtak: D! De jó volt jajjjjj! (Nekem egy kicsit brutális gyerekkorom hangzik, ahogy elképzelem amint beöltöztve „első vér” puffolteket egymást, de a füves, fás feeling leírása megértette gyermeki lelkem. Imádtam anno a nagy sűrű bokrok közti ösvényeken dzsungelést játszani. K) Volt egy másik játékunk ami még akkor a filmre épült nem a játékra és ez nem más mint a Predátorozás! Ennek lényege vagyis alapja egy sima bójóska fogócska csak annyi volt benne az extra, hogy éjszaka a sötétben iskolák és óvodák hátsó részében vagy a ruzzsinban játszódott. (Ti aztán tudátok, hogy kell élni. K) Ennyit a gyerekkoról. Van még egy sztori ami 3 napja csütörtökön este történt. Azt tudni kell, hogy a telefonomon a csengőhangom MGS1 mikor észrevesznek a katonák. Úézusom, kb. a negyedik-ötödik hívásnál hajlítam ki az idegesítő telóm. K) Nos én és János barátom 1. Úveg bor társaságában eldöntöttük, hogy felmászunk egy épületre ahonnan szép a kilátás éjszaka és borozás közben lehet kicsit chillezni. Átmásztunk a kerítésen, majd fel az épület oldalán, ahol csak a falhoz tapadva tudsz a párkány szélén kilopakodni ennek az épületnek az erkély részére és ekkor megcsörrent a telefonon na ekkor egymásra néztünk és tekeredtünk mert ez a helyzet spon-tán MGS feeling volt, igaz snake-nek nem volt bor a kezébe és minket se akartak AK-val lelőni de akkor is: D:D:D:D (Na ez zslr, én utoljára talán az Aliens-be tudtam beélni magam, lehet többet kéne innom. Viszont anno tényleg kommandózt játszottunk egy barátommal, szörnyek ellen a lépcsőházban, persze annak is már ezer éve, pontosabban 20. Aztán volt egy lány, akivel 15 éves koromban szeretettünk éjszaka a lépcsőházban labintusozni, de az a játék más okból tetszett... K) (Na, kezd izgalmas lenni a téma, mesélt még Krisz. BG) Na hát részemről ez a téma ennyil! Még any-

nyit szeretnék kérni ha esetleg valakinek vannak felesleges ps1 demo lemezei vagy akármilyen elektronikai kacat és megakar téle szabadulni akkor az feltudja velem venni a kapcsolatot PÜ-ben az újság elektronikus felületén!!! THX Ja Krisz lógok neked még egy képpel amit kértél, majd pótolom... (Köszönöm szépen, de ööö... ha megölnek sem ugrik most be miről van szó, majd visszalapozok pár Konzoltációt. K) Remélem egyszer vagy akár többször is összefutok mindenkiel aki az újságért dolgozik! Na csuppa... Nem mindegy, hogy egy okos hűlőszeked, vagy egy hűlő okoskodik... (Nekem anno azt mondták, nem mindegy, hogy b****k hozzád menni, vagy megyek hozzád b****k? Tipp: nem „bulizok”/„bulizni” K) “Before we find world peace we gotta find peace and the war on the streets”

Üdv

versum

Szegas Konzol Team!

Sokálg nem akartam írni, mert semmi érdemlegeset nem tudtam volna a témához szólni, de amikor olvastam Bójtós Gábor blogját, miszerint lehet más témáról is beszélni, tollat ragadtam. Szóval: Legnagyobb nyári meglepetés. Egyértelműen a Shadows of the Damned. Évente adják ki a CoD-t meg a hasonló játékokat, de olyat amire azt mondhatjuk, hogy JÁTÉK, nem csinálnak. Most azonban Suda S1 és Shinji Mikami jóvoltából elkészült a SotD, amire bátran mondhatom: A Játék. Minden megvan benne ami egy ütős játékhoz szükséges: Remek zenék, élvezhető játékmenet, rengeteg poén és persze szimpatikus főszereplő. (Bakker most már kajak én is végigtolom, különben örökre a kimaradt klasszikus gyászos listádra kerül fel nálam. K) Nincsen egetrengető grafikája, nem lehet multiban játszani, de egy igazi játék, ami leginkább a PS1-en megszeretett stílust idézi. A régi Shadowman jut az eszembe, bár biztos a cím miatt van. Ebben nincsen plüssmaci.:) (Hát a plüssmaci azért a Shadowman-ben sem pont „tündéri” jelleggel szerepel, de akár Robbie, a véres nyusz! a Silent Hillben sem. Van, hogy egy horrorban a legdráttalanabb gyermeki énektől áll fel leginkább a hátadon a szőr. K) Csak gratulálni tudok a Grasshopper Manufacture-nak, és már várom a következő elborult produkciójukat: A Lollipop Chainsaw-t. Na ennyi lenne, nem akarom ismételni az eddig leírt mondataimat és nem is akarok részletesen belemenni a játékba, mert arra ott van Bójtós Gábor tesztje. Üdvözzetek!

Ryu Hayabusa

(Jó, hogy nem vagyok egyedül a véleményemmel. Ez a Lollipop meg szintén zseniálisnak tűnik. Beszárds, hogy mit ki nem találunk Suddék. Am az sajnos már most elkönnyelhető, hogy a zombigyilkos csaj kalandja sem fog robbantani a pénztáráknál. BG)

Hello, hello mindenkinek a magazinnál!

Nos, a nyár kicsit nyűgösen telt, hisz meg volt apadva a játék felhozatal de arra tökéletes volt, hogy egy-két régebbi játékot beszerezek de ez kb. minden évben így volt. Nekem ezek akkor is újak hiszen nem játszottam velük így új élményt nyújtanak. (Igazából én sem éretem sokan miért szeretnek akár rosszabb – és főleg drágábban kapható – stuffokat venni, csak mert azok az újak, mikor – szerintem – celszerűbb lenne végigbongészni az elmúlt pár év termését, hogy hány 9+ pontos cím maradt ki. Egy 10 pontos játéknak fél év múlva már nem lenne meg a hangulata? K) (És akkor ott vannak még a 6-8 pontosok is, amik között szintén vannak jó kis kalandok, ezek meg 3-5000 forintot simán megérnek. Nem csak a 9-10 pontos játékok nyújthatnak maradandó élményt. BG) Még van mit be pótolni de most meg már jönnek az újak, inkább arra fókuszáljak. (Na, mondand én. K) Most meg is tehetem mert a nyári melóból sikerült finanszírozni a játékok terén a jövőmet. Ugyhogy most mindent előrendeléssel veszek végre már. Ami talán vicces sztori, hogy év végén az osztály főnök vissza adta az osztály pénzt amire azt mondta jó édes apám (az Isten áldja meg, best of



fater), hogy azt csináljak vele amit akarok így abból lett egy Red Dead Redemption. (Jó választás! K) **(De mennyire, lásd majd a lezárást. BG)** En nekem az mindegyem lett, amúgy is western fan vagyok, na de az a játék... Igen akkor már ki jött egy ideje de nekem csak most sikerült beszerezni. Alig vártam és nem csalódtam. Most az L.A. Noir meg a Dirt 3 vár ilyen státuszban, bár a Dirt 3-mat havernál kipróbáltam és nagyon jóra sikerült. **(Az L.A. Noire is nagyon komoly lett. Megvannak a hibái, de a sztori, és ahogy azt találják nekünk, plusz néhány ötlet, meg a hangulat... nem is mondok semmit, inkább ess neki minél hamarabb. BG)** Az az új módozat a trükközés vagy mi a szesz, az mindent visz. Kitérnek akkor a magazin kritikára is akkor. A pontozási rendszer tökéletes (mányfik) már mint gondolok itt arra, hogy nemrég elővettem régebbi számokat olvasgatni és igen csak furcsa az 1-től 5-ig való számozás de ezt már megoldották. **(„Összélyoztunk”, nem pontoztunk :) Kipróbáltuk, jó ötlet is volt, csak sajna a gamerekbe már belevésődött a 10 pontos rendszer. K)** Amúgy szerettem minden rendben van de ami talán hiányzik néha-néha, hogy ha egy nevesebb cím megjelenik és a borítón is az figyel akkor dobhatnátok bele posztert egy kis A4-es is megteszi de lehet A5-ös is tök nyolc, bár lehet, hogy nagyobb költségvetésbe kerülne, pl. becsomagolni az újságot fóliába, hogy ne essen ki a poszter vagy maga a poszter elintézésé nehézkes de szerintem mindenki örülne neki. **(Igen, ehhez sajnos dt kéne alakítani a magazin szerkezetét, de nyilván folyamatosan törekszünk újításokra, ha azokat jó ötletnek és kivitelezhetőnek érezzük K)** A levelem végén RBaltól búcsúznék akkor, jól csinálta amit csinált sajnálom is, hogy elmegy de ha menni kell nincs mese menni kell. **(Ez bizony így van. Amúgy tényleg jó volt Baly-val együtt dolgozni, én is sajnálom, és ugyan nehezen, de megpróbáltam megérteni/elfogadni, hogy úgy érezte váltania kell. K)**

Üdv: Nikon Papa

Sziasztok.

Nekem a nyarom nem telt valami jól el, köszönhetően annak, hogy bár meglett a diplomám, nem vettem fel kommunikáció MA-ra (köszönhetően az egyre magasabb, már-már irreális ponthatároknak és nincs pénzem költségterítésre járn) - viszont legalább addig is tudom riogatni Konzol Online-on a társaságot. Több értelemben is. Ezt leszámítva túléltem, nem égetem szanaszét, bár tenfentünk megsült Jónéhány alkalommal, és vízvízhez és sörhöz fordultunk bizalommal. A játékos témához nem tudnék hozzászólni korrekt módon, mivel én ilyen maradi vagyok, tehát jöjjen a harmadik felvetés: hogy hogyan is lehetne egy konzolos lapot elképzelni? A kérdés jó. Először is a lényeg az unikum (s itt nem a boltban vásárolható termékre gondolok), ezen belül arra kell gondolni, hogy igenis legyen meg a hangulat, az írók stílusa, illetve azok a rovatok, amelyekre évek múltán is úgy gondol vissza az Olvasó, hogy "Igen, de szép is volt". Ezenfelül továbbra is fenn kell tartani azt az érzetet, hogy az újság készítői szint emberek, akikkel simán el lehet társalogni (mondjuk egy ital mellett), mert szerintem senki sem tudná elviselni, hogy az Olvasók "le vannak...". **(Szerintem ha valaki belelész a levelező rovatunkba, akkor már egyből sejti, hogy ilyesmirel szó sincs. BG)** Még egy valamit lehetne ehhez hozzácsapni: természetesen a korrekt, olvasmányos recenziókat, melyek manapság minden videojátékkal foglalkozó folyóiratnak elementáris része lett. **(Idt ezzel tulajdonképpen most nem mondtál semmi újat, de a bardti, közvetlenebb hangvételű stílusról nyugodtan állíthatom, hogy kezdettől fogva ezt volt a célunk, és őszintén ezt is szeretnénk. K)** Ha ez mind megvan, nem lehet panasz. Nem kell extra DVD a sikerhez. Az gyártási költséget, áremelkedést és vonakodó vásárlóbázist von maga után. Na abbahagyom, mert szerintem egy betűt nem értenek az Olvasók abból, amit írok. (K) már megint ez a kisebbségi komplexus kedvenc olvasónktól. K)

V-alaki

Ul.: Grat Böjt!

(Köszönöm, és hidd el, ha valaki leírja ide a véleményét, az az olvasókat is érdekli, és minket is. BG)

Sziasztok Konzol(S)tation!

A kezdettől olvasom a konzol magazint. Több olyan játékot is játszottam, kiplatináltam mint teszteltetek. pl. Enslaved, Majin, WWE All Stars. Azt tapasztaltam, hogy ezek a játékok jóval jobbakt voltak annál, mint amit az értékelésben írtatok. Én több pontot adtam volna. **(Na most mivel ezek közül csak az Enslaved-et érzem magam gyermekeének, engedelmeiddel reagálnék. 4/5-öt adtam rá, ami direktben átválva 8 pont, de az**

én értelmezésemben inkább 8.5. Leírtam mennyire lenyűgöz az apokaliptikus világ és a sztori, sőt még az egyesek által kritizált harci rendszer is bejött, mert egész jól rá lehetett érezni. Ugyanakkor azt is leírtam, hogy a játékmenet a kezdeti illúzió mólódával kissé korlátozottnak tűnik, és végül a történet sem olyan mértékben bontakozik ki, mint ahogy azt a jóval komolyabb kezdeti felvezetés után várnánk. Mintha egy jól induló film a végére kissé ellassodna. Éppen ezért túlzás lett volna 5-öst adni rá, de mind a mai napig a tavalyi év egyik leginnovatívabb második-élvonalbeli címeként ajánlom. K) **(Ebben a témában felesleges mentegetőzni, mert nincs tökéletesen objektív teszt, elvégre mindenkinek van saját (!) ízlése és értékítélete, ami belekerül valamilyen szinten az írásba is. Ettől függetlenül ígexszünk úgy „ítélkezni”, hogy az nagyjából a többség véleményét tükrözze. Az Enslaved esetében például azt tudom mondani, hogy teljesen egyet értek az értékelésével, ennél többet egész egyszerűen nem kaphatott a játék – ráadásul a 8 pont egy nagyon jó eredmény, mert nem csak a 9 és 10 pontos programok lehetnek jók, azok már a legfelső kategória. BG)** Lényeg, hogy szerintem minden játékra legalább KETTŐ tesztelő kellene, mert annyira más nyújt egy játék az egyik embernek, mint a másiknak! Lehet, hogy az egyik csak 6-7 pontot ad, a másik 8-9-et... Úgy látom, hogy aki játékokt szeretne vásárolni, nem szabad a pontszámaitok alapján dönteni! A demo kipróbálása sem tudja megmutatni milyen a teljes játék, lásd Castlevania-t. Szerintem két tesztelő kell, egy közöleték, és kellene a civilek közül is, akik igazi gémekek. **(Már megbocsáds, de igazi gémekek vagyunk, csak megpróbáljuk minél nyilvánosabban felírni a tapasztalatainkat/véleményünket. A két tesztelő per játék egyszerűen kivitelezhetetlen, számos szempontból, amit be is láthatsz, ha alaposan utánagondolsz. Az „összefoglalós” cikkek is nagyon ritkák, nem véletlenül. Látnyvos különbséget amúgy sem nagyon lenne példa két értékelés között, hidd el, hiszen a „fiúk” legtöbbje irdatlan sok játékot látott már életében, így van mihez viszonyítaniuk. Természetesen, ha valaki gyanúsán magas pontszámot kíván adni, arra rákérdezzünk, és ugyanúgy, ha valaki túlzottan le akar húzni egy sikergyányús címet, azt is csak alapos érvnél hagyjuk, vagyis nem dobálhatnak a tesztelők kedvére 10 vagy 1 pontokat, és még ha a szubjektív megítélés miatt +/- 1 pontos véleménykülönbségek természetesen bármikor előfordulhatnak, a fiúk mérvadón pontoznak. K)**

üdv, KovZsi

**Feleslegesen porosodik nálad?
Már nem használad?
Gondolj ránk!**

NES (Nintendo Entertainment System), SMS (Sega Master System), SNES (Super Nintendo), SMD (Sega Megadrive és Genesis), Nintendo 64, Sega Dreamcast játékokat, gépeket, dobozokat (gépekét is), füzeteket keresünk!

Külön kiemelt sorozatok (minden egyéb géptípusra is): Actraiser, Battletoads, Contra/Probotector, Castlevania, Metroid, Splatterhouse, Turrican.

Konzol Magyarország Kft.
"Böjtös Gábor részére"
1151 Budapest, Visonta utca 1-2.
bojtosgabor@konzol.eu

(Kedves KovZsi. Bevallom, nagyon sokan döntöttek már vásárlásnál a cikkeink alapján, és a legtöbben nem bánták meg. Mert mi is gamerek vagyunk, sőt pont ezért is választottuk ezt a foglalkozást. BG)

Hopp, már a második oldal végére is értünk, pedig még csak kezdtünk volna belelegetni a dologba. Köszönjük a hiedet, köszönjük a meletet, és ha valami még büki a csőröket, azt nyugodtan zúdítsátok ránk, elvégre azért van ez a rovat, hogy hallásátok a hangotokat.

A megszokott témák és lehetőségek mellett van egy új alapom a társalgáshoz... Valamelyik este pár Live-on bardtommal a Red Dead Redemption csodálatos világában kalandoztunk. Természetesen az lett a vége, ami amúgy egyszemélyes módban is vissza-visszatér nálom, és ami miatt a megjelenés óta nem vittem végig a sztorit – röstellem, de egyszer pótolni fogom –, avagy a szimpla ökörkedés, és a játék világának élvezete. Vágtáztunk a napsütötte prérin, majd felnyargaltunk egy hegyoldalra, ahol a szakadék széléről figyeltük az alattunk zubogó folyót, ezek után pedig először felváltva, majd együtt ugráltunk a vízesés melletti mélység alján lévő vízbe. Hatalmasokat röhögünk, és élvezük ezt az egészet. Amit pedig mindez felvetett bennem, az a következő. Vajon hol ér véget a videojáték, és hol kezdődik egy újabb élet? Mi az a pont, ahonnan veszélyessé válhat a videojátékozás, illetve veszélyes lehet-e egyáltalán? Elvégre leginkább olyan dolgokat teszünk meg, és olyan dolgok „rabjaivá” válunk, amiknek a valós életben nem lehetünk a részesei.

Leveleiteket hagyományos és elektronikus formában egyaránt nagy szeretettel várjuk, és ismeritek a szöveget: a postacímünk (a borítékra írjátok rá: Konzoltáció) és konzoltacio@konzol.eu levélcímünk bármennyivel megbirkózik.

Szevasztok,
Böjtös Gábor és Krisz

KONZOL

magazin

Október végétől

*"Emögött az ajtó mögött talán
megleled a borostyánszobát..."*



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

499 Ft* -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett **599 Ft-ért**.

* Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.

A KonzolMagazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 27. oldalra.



Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt
partnerünknek, a
Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu



KONZOL
ONLINE

FÓRUM

NYEREMÉNYJÁTÉK

BLOGOK

HÍREK

WWW.KONZOL.EU

LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!



MÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!
21%-kal olcsóbban



your digital media
Dimag
FIVE International Kft.

MOST CSAK
550 Ft

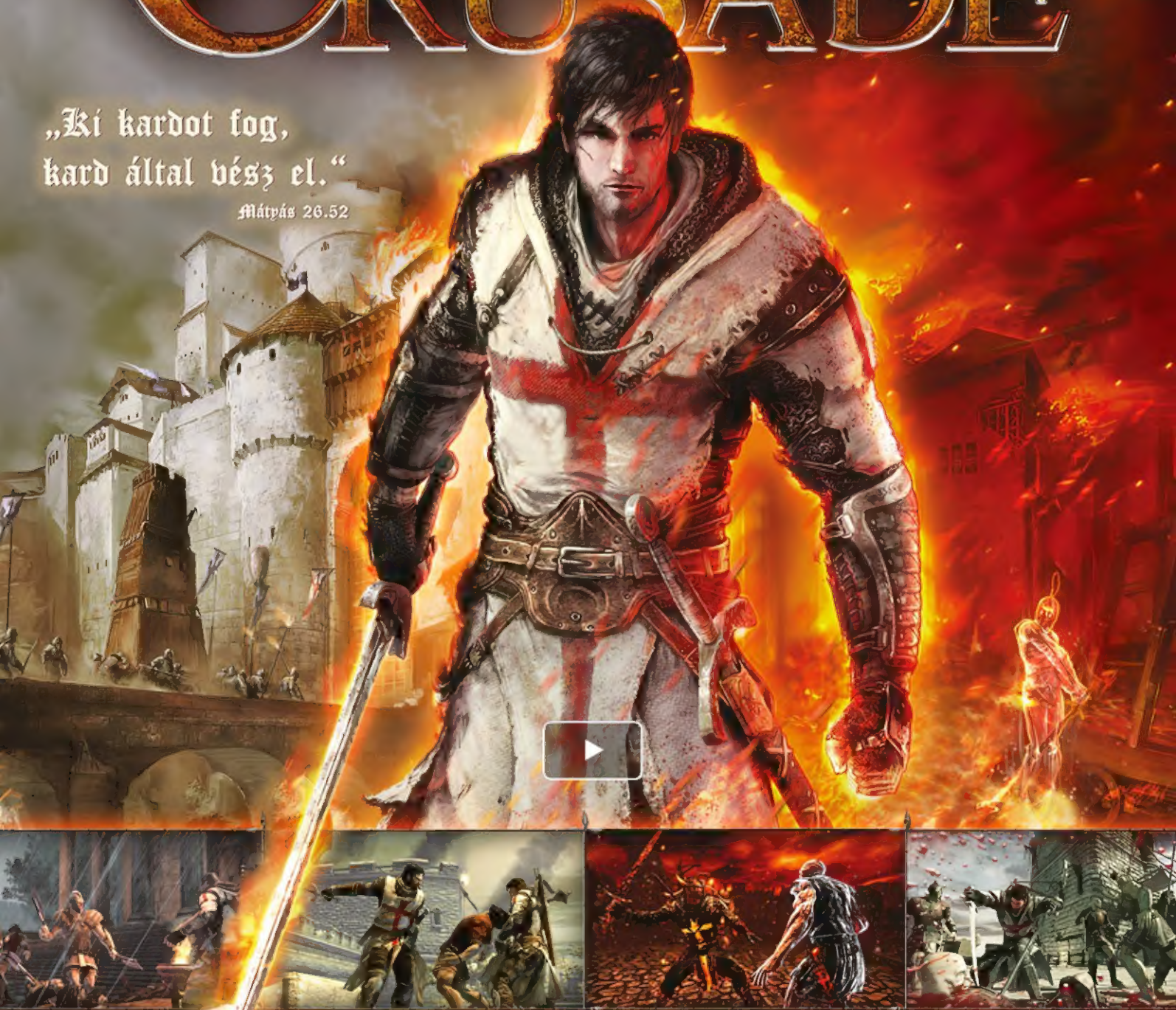
Elérhető PC-n és iPad-en! Hamarosan androidos
eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a
www.dimag.hu/konzolmagazin/weboldalt.

THE CURSED CRUSADE™

„Ki kardot fog,
kard által vész el.”

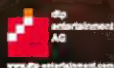
Mátyás 26.52



MEGJELENÉS 2011. OKTÓBERÉBEN

WWW.CURSEDCRUSADE.COM

FORGALMAZZA A
CNGCHU



XBOX 360.

XBOX LIVE.



18
www.pegi.info

The Cursed Crusade © 2011 KYLOTONN SARL. All rights reserved. "The Cursed Crusade" and the "The Cursed Crusade" logo are trademarks of Kylotonn S.a.r.l. Licensed to and published in Europe by dtp entertainment AG. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.